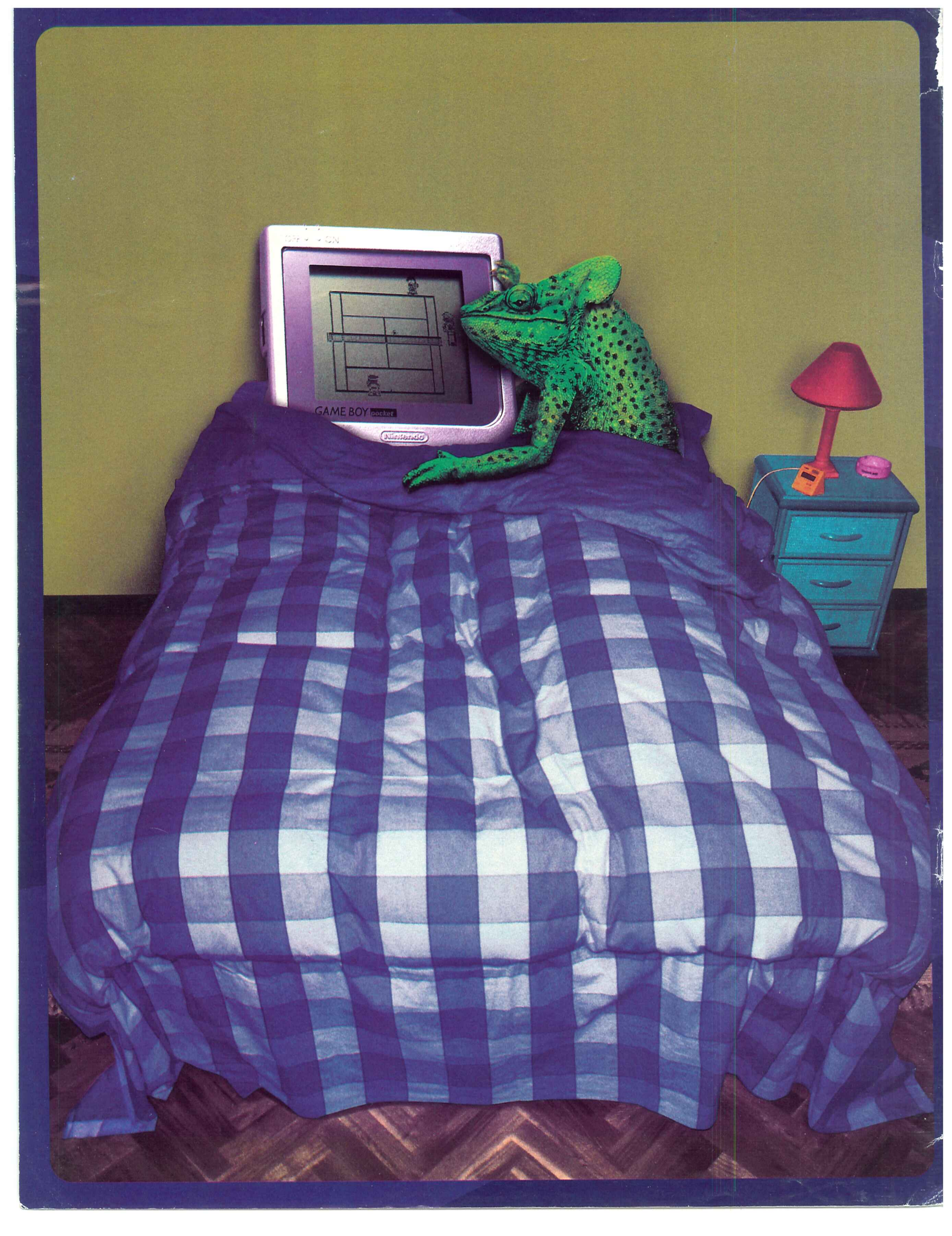


Incluye vídeo de Dragon Ball GT. Episodios 3 y 4.
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de video... Año IX - Nº 94 - ... 795 Ptas.
HOBBY PRESS
Preestreno
Silent Hill
Quake II
Soul Reaver
Expediente X
Croc 2
Reportaje
Todos los juegos que vienen para todas las consolas
Big in Japan
Resident Evil 64
Tekken Tag Tournament
Shadowman: desde el más allá, directo a PlayStation y N64
Una aventura escalofriante
CONCURSOS
Regalamos
Una Dreamcast
50 Syphon Filter
y 50 Star Wars: Racer
00094
8 424094 810017
Guías prácticas de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»


GAME BOY pocket
Nintendo

Editorial

LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD

El otro día nos reíamos en la redacción porque, mientras estábamos todos concentrados haciendo la revista, alguien preguntó en voz alta: ¿Os imagináis aquí, con 50 años, trabajando en Hobby Consolas comentando "jueguecitos"? Y nos reíamos porque algunos de nosotros, que llevamos ya casi 15 años (¡¡buf!!) trabajando en esto de hacer revistas de videojuegos, ya sobrepasamos holgadamente la treintena y, la verdad, no nos falta tanto tiempo para peinar canas (bueno, incluso ya hay alguno por ahí que tiene poco que peinar...) ¿Poco serio para un adulto esto de estar todo el día entre Marios, Lara Crofts y Los Pitufos? Puede ser, pero lo cierto es que todos y cada uno de nosotros -como vosotros-, seguimos disfrutando de los "jueguecitos" como si acabáramos de hacer la Primera Comunión. Mucha gente piensa que los videojuegos son cosa de niños. Tal vez. Pero si ser niño es no perder nunca la capacidad de sorpresa, tener siempre ganas de pasártelo bien y que no te importe en absoluto lo que digan los demás, las consolas deben ser la fuente de la eterna juventud. Porque quienes vivimos a tope los videojuegos nos sentimos cada día más jóvenes y tenemos la impresión de que, mientras sigamos emocionándonos ante escenas como la del encuentro de Link con la princesa Zelda, o vibrando de felicidad al ver cómo Solid Snake consigue abatir el helicóptero pilotado por Liquid Snake, no nos sentiremos viejos jamás. Aunque tengamos 50 años.

Sumario

Número 94 • Julio 99

«Soul Reaver» se ha convertido en una de las grandes sorpresas de la temporada. Dará mucho que hablar este vampiro.



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de Sección: Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Sole Fungairiño **(Jefe de sección)**, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Rubén J. Navarro, Alberto Lloret, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera

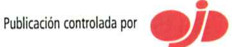
PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Indeseables

Ya me parecía a mí. El caso es que andaba yo algo inquieto, pero han tenido que salir a la palestra las mentes más preclaras del país, gente que no se deja engañar por las apariencias, para desvelarnos toda la verdad.

Porque, claro, hay que ser muy avispado para darse cuenta de que el hasta ahora íntegro Solid Snake es en realidad un pervertido, porque durante el juego «Metal Gear» el tío se toma en un par de ocasiones un medicamento (cuyo nombre, por cierto, la mayoría de nosotros no habíamos oído en la vida).

Menos mal que nuestra inocencia nos ha salvado, ya que a ninguno de los millones de usuarios en todo el mundo que hemos disfrutado lo indecible con este juego nos había dado por imitarle, presos de nuestro desconocimiento e incapaces de sucumbir ante los peligrosos mensajes subliminales que nos mandaba el perverso Snake. Pero, por si acaso, estos inteligentísimos tipos se han ocupado de descarnar públicamente a este individuo para que no haya lugar a dudas.

Aunque, ya que hemos llegado hasta aquí, ¿por qué no destapar todo el asunto y desenmascarar a toda la pléyade de indeseables que campan a sus anchas por los videojuegos?

No me diréis que no os habías fijado en la cara de atontado que tiene el tal Crash Bandicoot ¿qué habrá tomado ese? ¿litros de coca cola sin cafeína? ¿O acaso se habrá visto la reposición completa de "Médico de Familia"?¿Hacia qué descarriado camino nos querrá llevar este bicho que no para de dar saltos?

Y no menos se puede decir del dragoncito Spyro. Sí, muy pequeñito y con cara de bobalicón, pero se pasa la vida con los dragones mayores y comiendo algo tan picante que le hace echar fuego por la boca.

Y eso por no hablar de la libidinosa Lara, del vago de Mario (¿cuándo trabaja este tipo?) o del revolucionario y subversivo Abe.

En resumen, chicos ¿qué clase de vicios y perversiones nos inculcarían estos personajes si no nos advirtiera esa gente que vela por nuestra integridad y que logran ver lo que el resto del mundo no ve?

Lo dicho, unos indeseables.

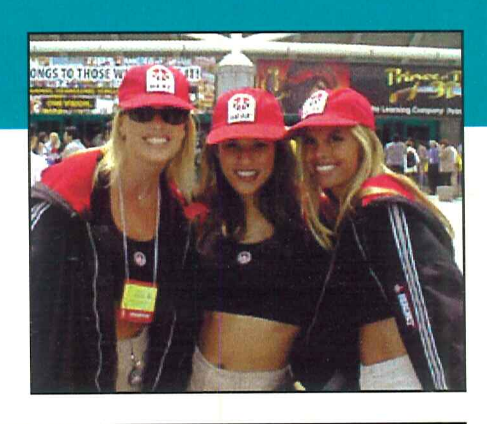
Manuel del Campo

LA QUINTA COLUMNA

Las chicas del E3...

Ir al E3 es siempre muy interesante. Todas las compañías se dan allí cita para mostrar sus nuevos juegos, y contratan azafatas como éstas para que enseñen a todo el que pase... pues eso, sus nuevos juegos.







... y una que se lo perdió

Una vez abandonado el mundo del videojuego, Nell McAndrew, ex-Lara Croft, sigue adelante con su carrera artística...

Mola

• El doblaje de «Metal Gear Solid». En dos palabras, como diría Jesulín, "im-presionante".
Sí señor, un trabajo impecable. Pedimos públicamente un aplauso para los responsables Konami España. Y otro para los actores de doblaje.

• Que moléis tanto, aunque no salgan las fotos de las chicas de la redacción.
Son más o menos como Manuel del Campo, pero en chica. En dos palabras: im-presionantes.

• Project Dolphin, que sin haber visto ninguna imagen ya está en mi lista de compras.
Vemos que estabas fuera de España cuando echaban el anuncio aquel de "busque, compare..."

• La pechuga de Sniper Wolf.
Para que luego digan que los polígonos no tienen encanto.

• Que la versión Platinum de «FFVII» traiga una demo de «FFVIII».
Más barato y encima con sorpresa. Sony se ha apuntado un buen tanto.

• Sentir el poder de un rumble en la Game Boy Color.
Ubi se ha marcado un tanto haciendo vibrar a su «Top Gear Rally».

• Que vuestro número 100 coincida con el año 2.000.
Sí, ya nos habíamos dado cuenta. Habrá que preparar algo gordo para celebrarlo, ¿no?

• Que la "chica-clon" de Lara Croft de mi clase me haya dado su teléfono. Moríos de envidia.
Es un viejo truco. Quedas con ella, te haces ilusiones, le pasas tus apuntes de matemáticas... y te vuelves a casa con cara de tonto.

• Que pronto mi sueño se hará realidad: la intro de «Gran Turismo», jugable en la nueva máquina de Sony. ¿Por qué tenemos que esperar tanto?
Menos mal que soñar es gratis. Si no, nos iba a salir por un riñón.

• «Resident Evil Code Veronica». Eso sí que es un juego.
Lo firma Capcom, lo presentaron en el E3, se conecta en una consola... pues vas a tener razón: ¡es un juego!

• La foto de Anna Kournikova del mes pasado. Sin duda, lo mejor de la revista.
Tanto currarnos las novedades para que al final saquemos en claro que es la foto lo que mola. Sniff.

• La Dreamcast con módem. Impresionante.
Impresionantes las sesiones de navegación por Internet que nos vamos a pegar, efectivamente.

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Ciruelos, nº4. 28700, San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

¿Y tú qué opinas?

Hemos seleccionado algunas de vuestras respuestas a la pregunta que os formulábamos el mes pasado: "¿Crees que merece la pena que un juego se retrase meses para que salga traducido".

• *"Claro que sí. Metal Gear Solid tiene una historia buenísima, y si no estuviera en español no me hubiera enterado de nada. Además, las cosas que dice, como "pero, ¿qué coño?" o "¡mierda!", me encantan". Pablo Daniel Leal.*

• *"Yo estoy a favor de que se traduzcan los juegos...eso sí, prefiero un juego subtitulado a uno patéticamente doblado (acento sudamericano o personas no profesionales del doblaje)". "Curro Jiménez".*

• *"No merece la pena. Oímos hablar del juego, luego sale en Japón, esperamos unos meses a que salga aquí, luego dos meses más para la traducción, y luego ¿qué pasa? Que todo el planeta se ha acabado el juego menos nosotros". César Sánchez.*

• *"Si por alguna razón, como presupuesto o falta de tiempo, no pueden traducirlo, al menos que hagan como en el Zelda y distribuyan una guía con los textos traducidos". Jonathan Hernández.*

• *"He jugado a muchos juegos sin traducir que estaban en inglés y en japonés, y he de decir que aparte de durarte más tiempo, aprendes idiomas". David López.*

• *"Si van a hacer bien la traducción y/o doblaje, merece la pena esperar más tiempo. Pero si no lo traducen y encima la versión PAL es mala, ese juego no merece ni siquiera ser comprado". Félix Rodríguez.*

• *"Sony podía hacer el esfuerzo de convertir a PAL juegos que nunca llegan a Europa y que se venden como rosquillas en Japón, aunque no salgan traducidos". Unai Ontoso.*

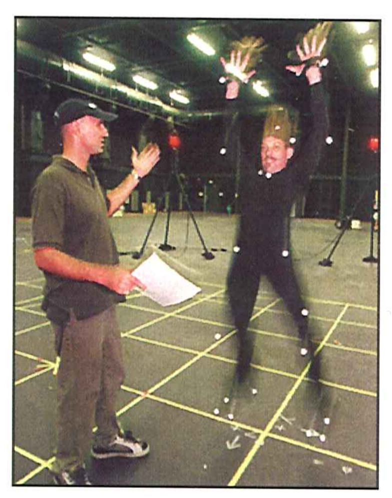
Nuestra pregunta de este mes es:

¿DEBEN LLEVAR LOS JUEGOS UNA CLASIFICACIÓN POR EDADES SEGÚN SU CARGA DE VIOLENCIA?

Los más vendidos (España)

1. Final Fantasy VII .... (PS Platinum)
2. Gran Turismo .... (PS Platinum)
3. Metal Gear Solid .... (PS)
4. Castlevania .... (N64)
5. Star Wars: Racer .... (N64)
6. Crash Bandicoot 2 .... (PS Platinum)
7. GoldenEye .... (N64 Players Choice)
8. Mario Kart 64 .... (N64 Players Choice)
9. Resident Evil .... (PS Platinum)
10. FIFA '99 .... (PS)

Datos proporcionados por Centros Mail.



Se utilizan actores reales para filmar los movimientos y tratarlos en el ordenador.

Ya marcha la peli de «Final Fantasy»

Poco a poco vamos sabiendo nuevos detalles sobre "Final Fantasy: the Movie", la película de animación que prepara Square USA. El proyecto tiene su sede en Honolulu (buen sitio, ¿verdad?), y en el rodaje se está empleando la tecnología de "motion capture" más avanzada para dotarla de un realismo sin precedentes.

Square ha anunciado incluso los actores que se encargarán de ponerle voz a los personajes, una la lista en la que hay caras tan famosas como las que podéis encontrar aquí debajo.



Alec Baldwin · *Donald Sutherland*



James Woods



Ming Na Wen

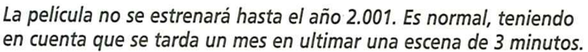


Steve Buscemi

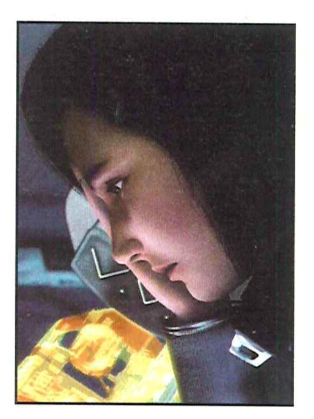


Ving Rhames





La película no se estrenará hasta el año 2.001. Es normal, teniendo en cuenta que se tarda un mes en ultimar una escena de 3 minutos.



Así que pasen 5 años...



El mejor juego de lucha se hace «Super»

Tras una tensa espera, por fin pudimos disfrutar en Super Nintendo de «Super Street Fighter II», y como no podía ser de otra manera, descubrimos todos los secretos de esta nueva maravilla de la lucha en un jugoso reportaje central.

Sony nos mostró en primicia su última creación... una consola llamada PlayStation que daría "un poquito" que hablar unos años más tarde.

Ni fu ni fa

• **El mando de Dreamcast. Un pelín incómodo.**
Ya te dijimos que no lo usaras como almohada. Pero tú, ni caso.

• **Que no se vea software de la futura PlayStation.**
Totalmente de acuerdo. ¡Y nosotros que nos las prometíamos tan felices en el E3!

• **Que no saquéis un vídeo de Dreamcast.**
¿Hay alguien de Sega leyendo esto? Por favor, que tome nota del clamor popular.

• **Sacad el «Resident Evil 3» ya.**
A nosotros nos encantaría, pero aquí, de momento, hacemos revistas, no videojuegos.

• **El Players Choice. Muy caro.**
Incorrecto. Juegos como «GoldenEye 007» a ese precio son una auténtica ganga.

• **Que tengáis respuesta para todo.**
...

• **Que los juegos de Nintendo 64 vengan en cajas de cartón.**
Si vinieran enlatados y en aceite serían sardinas, no videojuegos.

• **Poco dinero y muchos juegos buenos.**
Peor sería tener muchas pelas y que no hubiera juegos en qué gastarlas.

• **La fase de Egipto en «GoldenEye 007». Se la podían haber ahorrado.**
No seas tan duro. Una fase extra nunca viene mal.

• **Que el «FIFA' 99» sea una tristeza.**
Pues es el único sitio en el que los que no sean del Barça se pueden llevar la alegría de cantar el alirón.

• **Lo de Internet y las consolas. No lo veo claro.**
Nosotros sí. Y parece que las compañías también lo empiezan a ver tan cristalino como el agua.

• **La nueva consola de Sega. No tiene muy buena pinta.**
¿Que no? Espera a septiembre y verás lo que es bueno...

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1. Gran Turismo .... (PS Platinum)
2. Star Wars: Racer .... (N64)
3. Final Fantasy VII .... (PS Platinum)
4. GTA: London .... (PS)
5. Grand Theft Auto .... (PS)
6. Tomb Raider II .... (PS Platinum)
7. Crash Bandicoot 2 ..... (PS Platinum)
8. FIFA '99 .... (PS, N64)
9. Brian Lara Cricket .... (PS)
10. Metal Gear Solid. .... (PS)

Los más vendidos (Japón)

1. Ace Combat 3 .... (PS)
2. Beat Mania Append Gotta Mix . (PS)
3. Dance Dance Revolution ..... (PS)
4. Dynamite Deka 2 .... (DC)
5. Gundam Emotional Jam (Wonder Swan)
6. Lunar 2: Eternal Blue .... (PS)
7. The Billiard .... (PS)
8. Pokémon Pinball .... (GBC)
9. Pokémon Stadium .... (N64)
10. All Star Smash Bros .... (N64)

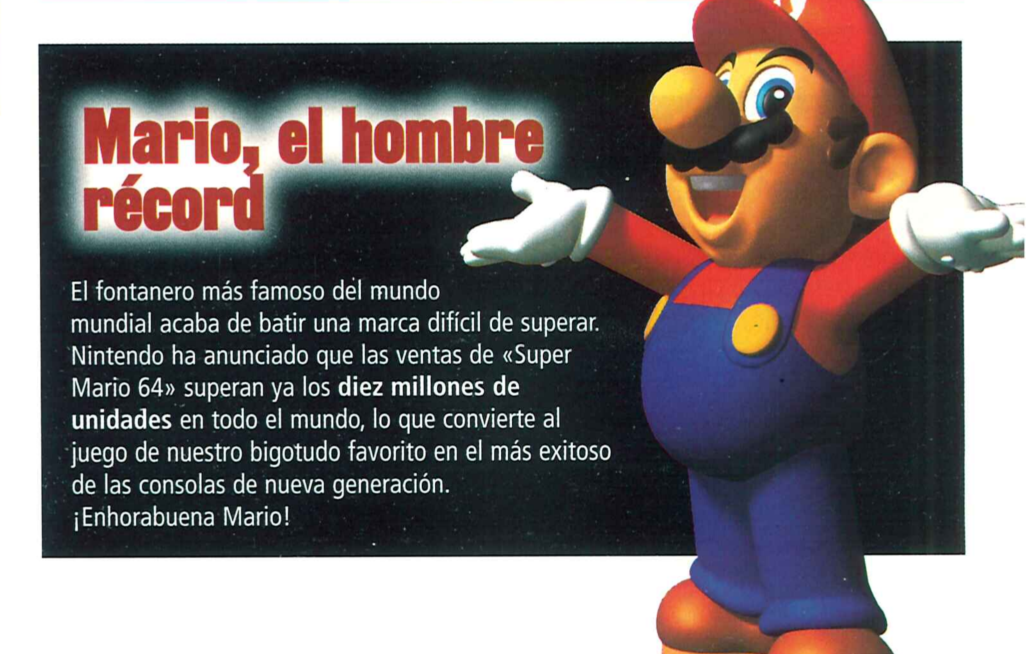
Los más vendidos (U.S.A.)

1. Lunar: Silver Star .... (PS)
2. Pokémon Blue .... (GBC)
3. Super Smash Brothers ...... (N64)
4. Pokémon Red .... (GBC)
5. Ridge Racer Type 4 .... (PS)
6. Star Wars: Racer .... (N64)
7. Star Ocean .... (PS)
8. Bloody Roar 2 .... (PS)
9. Mario Bros. DX .... (GBC)
10. Superman 64 .... (N64)

VIÑETA CONSOLERA



Mario, el hombre récord



El fontanero más famoso del mundo mundial acaba de batir una marca difícil de superar. Nintendo ha anunciado que las ventas de «Super Mario 64» superan ya los **diez millones de unidades** en todo el mundo, lo que convierte al juego de nuestro bigotudo favorito en el más exitoso de las consolas de nueva generación. ¡Enhorabuena Mario!

SUBEN

LOS DOBLAJES DE LOS JUEGOS, que por fin comienzan a ser habituales. Las compañías cada vez tienen más claras sus ventajas.

SONY, que al recomendar «Syphon Filter» para mayores de 18 años ha iniciado un camino por el que todos nos evitaremos más de un problema.

LAS REBAJAS en el precio de buenos juegos. «Colin McRae» o «Turok 2» son sólo los últimos en apuntarse a la fiesta.

BAJAN

LA POLÉMICA que se ha montado en torno a «Metal Gear Solid». Un buen ejemplo de cómo mucha gente opina sin tener ni idea de lo que está hablando.

SEGA, que a pocas semanas para el lanzamiento de Dreamcast, sigue sin anunciar los juegos que vendrán con la consola. ¡Queremos saber!

LA CANCELACIÓN DEL LANZAMIENTO de PocketStation fuera de Japón. Nos quedamos sin "catar" lo que nos parecía una buena idea.

La "publi" del mes

Tú sí que eres "bestia"



Este que veis aquí es el sofisticado pad de control que los chicos de Virgin recomiendan para jugar a su «Bloody Roar 2».
Por ahora, el pad sólo se vende en el modelo "crudo", pero en breve aparecerán las versiones "asado con patatas" y "a las finas hierbas".
Por cierto, si queréis haceros con él, sabed que lo encontraréis en vuestra carnicería habitual, a un precio de 750 pts/Kg.

No Mola

• **Que no me crea que Nintendo vaya a sacar su Dolphin simultáneamente en todo el mundo.**
¿Dejarán algún día los japoneses de ser siempre los primeros?

• **Que Infogrames no se atreva a sacar ningún juego de ciclismo sobre el Tour. ¡Que son franceses!**
Eso, y con un modo que incluya controles antidoping. Así sería mucho más realista.

• **¿Se puede saber dónde está el dichoso «Conker's Tales» de N64?**
Es un expediente X que le ha salido a Rare. Confórmate con la versión de Game Boy Color.

• **Que no saquen colores diferentes para PlayStation. Espero que para PlayStation 2 si los haya.**
Sí, sacarán una consola en verde mariquita intenso y otra en azul tomate.

• **«Ridge Racer Type 4». En dos palabras "abu-rridísimo".**
Hombre, al menos la chica de la intro le pone interés al asunto, ¿no?

• **Que critiquéis tanto a «Tomb Raider 3», cuando es el mejor juego del momento.**
¡Eh, que conste que los primeros fans de Lara somos nosotros!, pero en su tercera aparición no nos sorprendió mucho.

• **Que se hagan tantas partes de un juego en tan poco espacio de tiempo: léase «Tomb Raider» o «Resident Evil». Que aprendan de la saga «Zelda», que no cae en ese error.**
Vale, sí, pero... afortunadamente, Nintendo va a cometer un error y va a presentar un nuevo «Zelda» en agosto. Lo sentimos por ti.

• **No sé yo si la caza de monos y la pesca acabarán siendo un género.**
¿No se ha convertido en un género ir de un sitio a otro dando saltos sin parar? Pues ¿por qué no lo de cazar monos o pescar truchas asalmonadas?

• **Que aún no hayáis dado ninguna guía ni ningún truco para Game Boy.**
Problema solucionado. En este número ya tienes la guía de «Zelda DX».

• **Que haya tantos «Street Fighter» para PlayStation y ninguno para Nintendo 64.**
Está visto que la consola de Nintendo y los juegos de lucha no se llevan especialmente bien.

• **El «Silent Hill». Es imposible de pasar.**
Eso te ocurre por impaciente. A lo mejor ahora que sale traducido te resulta más asequible.

• **Que puntuarais «Metal Gear Solid». Demasiado bueno para catalogarlo con un simple número.**
«Super Mario 64» no lo puntuamos en su día y nos llovieron las críticas.

• **¿Qué pasa en Europa? Los juegos legan tarde y sin traducir...**
Llegan tarde a veces, pero si es porque los traducen... se lo perdonamos.

• **EL día que Shigeru Miyamoto "cuelgue las botas" será el más triste desde que se inventaron los exámenes.**
Ese día, los fontaneros estarán de luto.

En voz baja

(por Javier Abad)

Pasad y sentaros, queridos cotillas, porque este mes traigo rumores que no os querréis perder. Me han llegado informaciones, por ejemplo, sobre el destino de dos de los grandes. El primero es **«Final Fantasy IX»**, que después de la escena del baile que se vio en la presentación de PlayStation 2, parecía tener todas las papeletas para aparecer en la nueva máquina de Sony. Pero ahora las cosas han cambiado, y se dice que todavía veremos esta entrega del RPG de Square en la PlayStation actual.
La que sí parece ir de cabeza a PlayStation 2 es la segunda parte de **«Metal Gear Solid»**. Su creador, Hideo Kojima, ha dejado caer que la Play 2 tiene el potencial suficiente para reproducir su idea de cómo será «MGS2». Resultado: el personal, de los nervios pensando que la próxima vez que juguemos con Solid Snake será en la nueva consola.
Los chismorreos también llegan en cascada desde el lado de Nintendo. Pensaba hablaros del nuevo **«Zelda»**, pero su existencia ya es oficial, así que lo encontraréis en nuestra sección de noticias. De lo que sí puedo "rajar" es del nuevo **«Super Mario 64»**, que podría estar ya en marcha y traer bastantes novedades. ¿Una muestra? Supuestamente traerá varios personajes controlables, entre ellos el entrañable Luigi.
El **E3**, como siempre, también fue un hervidero de especulaciones. Las compañías suelen tener en sus stands una parte reservada. ¿Para qué? Pues para enseñar cosas como **«Tomb Raider IV»**. La presencia secreta del nuevo juego de Lara en Los Angeles es uno de los rumores que circulan con más insistencia, y los hay que se atreven incluso a avanzar los primeros detalles. Se dice que a Lara podría acompañarla por vez primera otro personaje controlable, y que éste sería una mujer de color. Suponemos, y esto es ya una aportación casera, que tan exuberante como ella.
En cualquier caso, recordad que cualquier parecido de esta columna con la realidad es pura coincidencia. ¿O quizás no?

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Agustí Quer, "Vampire", Iñaki Tarantino, Rafael Luque, Oscar y David, Unai Ontoso, TuroRecords, Javier Valdivia, Toni Ramón, Juan Rafael Pérez, Rodrigo García, Iván Ortega, Enrique Riobóo, Shinjilkari (el internauta), Ricardo Carabaña, JAS, Rodrigo García, Juan de Dios Beltrán, Pablo Largo, Alberto Mompeán,


Dentro de poco
la tierra estará en juego
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

www.dreamcast-europe.com





Finalmente, Sony lanzará este periférico para Play 2

PocketStation no saldrá en Europa para la PlayStation actual



Como todos recordaréis, Sony anunció hace ya algo más de un año la salida en Europa de un periférico que lleva ya tiempo en Japón y cuyas características consistían en funciones de mini-consola, tarjeta de memoria y agenda personal.

Pues bien, tras varias conjeturas sobre el lanzamiento de PocketStation, por fin Sony ha confirmado oficialmente que este periférico no aparecerá en Europa para la consola que actualmente se encuentra en el mercado, sino que lo hará ya en Playstation 2.

De cualquier forma, según los responsables de Sony, aún no ha sido descartada la posibilidad de que, aún tratándose de un periférico nativo de Play 2, también sea compatible con PlayStation, lo cual sería una buena noticia.

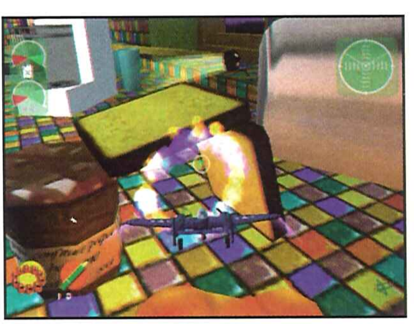
Otro juego de desarrollo europeo para Dreamcast

«Toy Commander», made in Francia







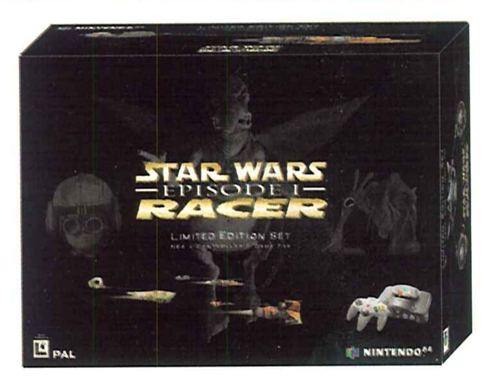


No Cliché, un grupo de programación de origen francés, se ha sumado a lista inaugurada por Bizarre («Metropolis Street Racing») de compañías europeas que se encuentran trabajando en proyectos para Dreamcast.

Su juego se llama «Toy Commander», y nos pondrá en la piel de un niño que vive diferentes aventuras con los juguetes que hay en su habitación. Como veis en estas imágenes, promete una gran calidad técnica, además de una propuesta realmente original y un estilo simpático y desenfadado.

El pack de Anakin Skywalker

Ya a la venta, la edición limitada de Nintendo 64 con «Star Wars: Racer»



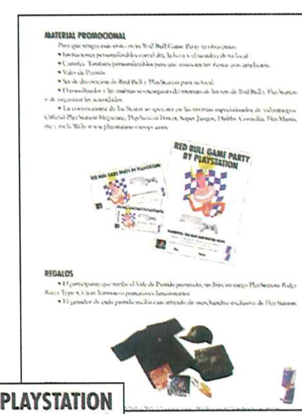
Coincidiendo con la fiebre desatada por el próximo estreno del Episodio I de "La Guerra de las Galaxias", Nintendo ha puesto a la venta desde el pasado 10 de Junio una edición limitada de su Nintendo 64 que incluye el juego «Star Wars: Episode I: Racer», además de un mando de control, un cable A/V y la correspondiente fuente de alimentación.
Su precio recomendado es de 25.990 ptas.

Una promoción con mucha marcha

Fiestas Red Bull by PlayStation

La conocida marca de bebida Red Bull ha organizado junto con Sony España una serie de fiestas en diversos bares y pubs de toda la geografía nacional, en los que se celebrarán competiciones con algunos de los mejores juegos de PlayStation («RR Type 4», «Gran Turismo»...) entre los consumidores de esta bebida.

En total, se han previsto más de 160 fiestas de cuya convocatoria tendréis cumplida información a través de nuestra revista.





En esta fiestas se podrán ganar consolas, juegos, llaveros, gorras, camisetas, etc.

HC News

Se confirma su aparición en el próximo Spaceworld de Nintendo

El nuevo «Zelda» para N64, se presentará en Agosto

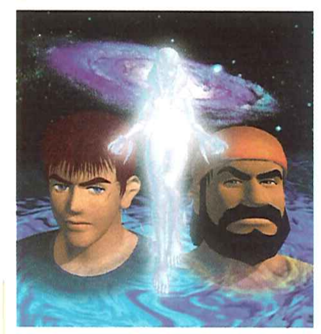
Tras meses de rumores y especulaciones, por fin se ha confirmado que las aventuras de Link tendrán una continuación en N64.
Con motivo de la celebración del Spaceworld en Tokio (la feria por excelencia de Nintendo), tendrá lugar la presentación de «Zelda: Gaiden», la esperadísima continuación del magistral RPG de Nintendo, aunque este lanzamiento no llegaría a nuestra consola hasta bien entrado el 2000.
Aún no se sabe si se tratará de un juego completamente nuevo o de una ampliación para «Zelda: Ocarina of Time», y rumores de todo tipo apuntan a que podría tratarse de un lanzamiento exclusivo para 64DD (si finalmente sale en Japón). También se baraja la posibilidad de que presente algún tipo de tecnología de recuperación (al igual que «Banjo-Tooie») que permita jugar nuevos niveles sobre la base del cartucho original.



Proein será la encargada de la distribución de este juego.

«Blue Stinger» llegará en Septiembre a España junto con Dreamcast

Uno de los juegos más esperados para la nueva consola de Sega llegará, si finalmente no hay nada que lo impida, en el mes de Septiembre acompañando al lanzamiento de Dreamcast en nuestro país.
Esta espectacular aventura de terror y ciencia ficción, que se ha convertido en el auténtico objeto de deseo de los jugadores, supondrá un importante empujón al lanzamiento de esta consola, que como ya os hemos informado, contará con un importante catálogo de juegos disponibles desde el primer día de ventas, como «Metropolis», «Sega Rally 2» o «Sonic Adventure».
«Blue Stinger» llegará traducido al castellano, aunque todavía no se sabe su precio definitivo.



Internet on line

PROJECT DOLPHIN SE VENDE CARO
Los severos criterios de selección de Nintendo habían llevado a especular con que sólo tres compañías desarrollarían juegos para su próximo sistema. Sin embargo, la Gran N ha aclarado que limitará el desarrollo inicial de software para Dolphin a un número muy selecto de grupos de programación, pero que sucesivamente se irán incorporando el resto de compañías al trabajo para la nueva consola.

SEGA DESARROLLARÁ PARA GB COLOR
Sega ha hecho oficial su anuncio de programar para las tres consolas portátiles del mercado (GB Color, Wonder Swan (Bandai) y Neo Geo Pocket) por lo que será la primera vez que trabaje para una plataforma de Nintendo. Con «Sakura Wars» en 1999 comenzará una serie de lanzamientos encaminados a hacerse con el liderazgo del mercado de los videojuegos portátiles.
Por otro lado, la compañía japonesa anunció que seguirá siendo una de las principales fabricantes de hardware, y que no tiene planes de desarrollar juegos para otros sistemas.

DREAMCAST BAJA DE PRECIO EN JAPÓN
Sega ha anunciado la reducción del precio de Dreamcast en Japón hasta los 19.900 yenes (unas 20.000 ptas.). Además, coincidiendo con esta rebaja, cinco juegos (entre los que se encuentra «Virtua Fighter 3 Tb») se venderán a un precio especial que rondará las 5.000 ptas.

NINTENDO ESTARÁ PRESENTE EN "EL PARC"
Desde el 19 de Junio hasta el 15 de Agosto, con motivo de la instalación de un parque de ocio en las dependencias del F.C. Barcelona, Nintendo pondrá a disposición de los visitantes un total de 25 consolas con las últimas novedades en videojuegos. Además, los miembros del Club Nintendo que visiten el parque se podrán beneficiar de un 20% de descuento sobre el precio de la entrada al presentar su carnet.

NINTENDO DOLPHIN TENDRÁ CONEXIÓN A INTERNET
Nintendo ha confirmado recientemente que su nueva consola, conocida como Dolphin, incorporará capacidades de conexión a la red. Así pues, con esta noticia Nintendo da respuesta a la aplaudida iniciativa de Sega de posibilitar la conexión a Internet de su Dreamcast.

«COLIN MC RAE» Y «HEART OF DARKNESS», EN PLATINUM
Dos nuevos éxitos pasan a engrosar la lista de Platinum para PlayStation: El simulador de rallies, «Colin McRae», y el juego de aventura y plataformas «Heart of Darkness». A partir de ahora, ambos tendrán un precio que rondará las 3.990 pts.

PLAYSTATION2 SE MOSTRARÁ AL MUNDO EN SEPTIEMBRE
Según informes provenientes de Japón, parece que Sony por fin hará público el diseño de su nueva consola en el próximo Tokio Game Show, que se celebrará el mes de septiembre.

TUROK 2 BAJA DE PRECIO
Acclaim España se une a la tendencia de reducción de precios de los éxitos para Nintendo 64. «Turok 2», que costaba 9.990 pts. tendrá un precio ahora de 5.990 pts.


www.foxinteractive.com

Plug & Play

TOP DRIVE PLUS

Un volante de lujo para Playstation

Todas las configuraciones posibles -analógico, digital, y NegCon- para un volante compatible con Playstation y N64, que ofrece un impresionante acabado. Palanca de cambios, pedales analógicos de acelerador y freno, y dos motores de vibración que también actúan como Rumble Pak, completan este periférico que permite programar las funciones de la palanca de cambios y la sensibilidad de giro. Todo por sólo 14.990 ptas.

PLAYSTATION CHALLENGER PAD

Sucedáneo de Dual Shock

En cuatro colores diferentes está disponible el nuevo pad analógico de Logic 3. Este nuevo mando de control, que cuenta con funciones de autodisparo y cámara lenta, proporciona una vibración algo más fuerte que la del Dual Shock, y un control analógico un poco más duro. Por lo demás, se trata de un pad de características muy similares a las del mando de Sony, y con un precio algo más elevado, 4.990 ptas.

SPACE STATION

Todo en orden



Tu Playstation, dos mandos, hasta ocho juegos, y los cables de conexión, todo en perfecto estado y ordenado, gracias a este curioso mueble de Logic 3. Un módulo preparado para colocar bajo un televisor de 14 pulgadas, que no ocupa prácticamente espacio y ofrece protección de golpes y suciedad a tu consola. También se pueden adquirir las torres para almacenar los Cds por separado, así que ya no tienes excusa para no tenerlo todo bien recogido.

PROTECTOR 2

Dispara a todo lo que se mueva

La nueva versión de esta impresionante pistola de luz, incorpora importantes mejoras sobre su antecesora. Un nuevo botón en la empuñadura, recarga automática, varias velocidades de disparo, y un realista sistema de vibración, completan un periférico al que sólo se le puede reprochar cierta falta de precisión. El precio de este nuevo arma es de 7.990 ptas.



OIR PARA CREER

Altavoces para PlayStation

Para sentir al máximo la experiencia de los videojuegos, Sony ha diseñado un nuevo y curioso periférico para su consola. Se trata de un sistema de altavoces supletorio que, colocado sobre los hombros transmite un sonido estéreo de la máxima calidad justo bajo nuestros oídos. De este modo, el sonido de nuestros juegos y compactos favoritos, se convierte en una experiencia envolvente.

GAME BOY CARRY CASE

Con la portátil, a todas partes

Transporta tu Game Boy Color o Game Boy Pocket a todas partes con este completo maletín, que viene preparado para proteger la consola, los cables de conexión, auriculares, y tus juegos favoritos. Este práctico complemento está disponible al precio de 2.990 ptas. y está diseñado en un material resistente con un recubrimiento interior de gomaespuma, que asegura la seguridad de nuestra consola.

Recomendados

Volantes:
- PS: Race Station Shock ★★★★
- PS: Formula Race Pro ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★

Pistolas:
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Barracuda 2 ★★★★½
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Trilogy 64 ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Todos los títulos que se presentaron JUEGOS Y en el E3 de Los Angeles MÁS JUEGOS

Tras el avance que realizamos el mes pasado con lo más destacado de la feria norteamericana, a continuación os ofrecemos la relación completa de **TODOS** los juegos que allí se presentaron para **TODAS** las consolas, acompañada de las imágenes de los mejores títulos que aún no os habíamos mostrado. Preparaos para alucinar con las maravillas que saldrán durante los próximos meses para vuestra consola.

NINTENDO 64

40 Winks
GTI • Plataformas • Diciembre

Air Boarding USA
Agetec • Deportivo • 2000

Armorines
Acclaim • Disparo • Octubre

Army Men Sarge´s Heroes
3DO • Acción • Sin confirmar

Asteroids 64
Crave • Arcade • Noviembre

Bassmasters 64
THQ • Deportivo • Diciembre

Battletank II
3DO • Acción • Sin confirmar

Battle Zone 64
Crave • Acción • Noviembre





GTI está preparando un prometedor juego de plataformas que seguirá fielmente la estela marcada por «Mario 64».

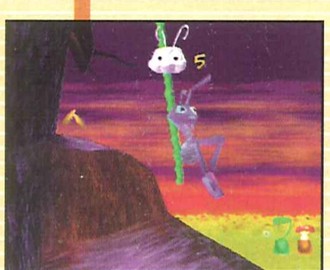
E3 NINTENDO 64



BICHOS
Activision • Plataformas • Enero 2000

CASTLEVANIA SPECIAL EDITION
Konami • Aventura • 2000

¿Cómo será la secuela de uno de los mejores juegos para N64? Pues nos quedamos con las ganas de saberlo, porque en Los Angeles no se mostró nada. Pero viendo el actual «Castlevania 64» podemos esperar lo mejor.



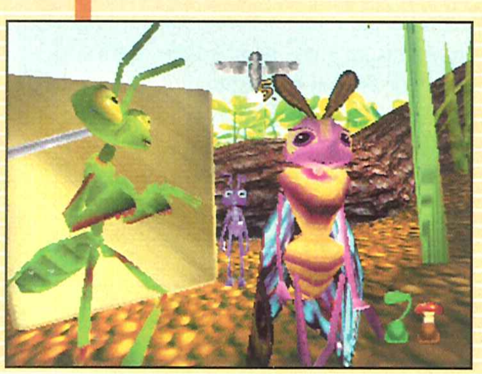
La versión de «Bichos» para N64 muestra un aspecto gráfico ligeramente superior al que vimos en PlayStation. Un título que tiene el éxito asegurado.

COMMAND AND CONQUER 64
Westwood • Estrategia • Agosto.



DAIKATANA
Kemco • Acción • Sin confirmar

DONKEY KONG 64
Nintendo • Plataformas • Diciembre



Duck Dodgers
Infogrames • Plataformas • Diciembre

Eternal Darkness
Nintendo • Aventura • 2000.

Excitebike 64
Nintendo • Velocidad • 2000



Por fin el juego de estrategia que todos estábamos esperando. Para muchos, el mejor de su clase. Por eso Nintendo lo ha elegido para cubrir un género que andaba un tanto descuidado en esta consola.

FIFA 2000
EA • Deportivo • Diciembre

Gaunlet Legends
Midway• Arcade • Sin confirmar

Gex 3D Deep Cover Gecko
Crave • Plataformas • Diciembre

Hot Wheels
EA• Velocidad • Diciembre

HYBRID HEAVEN
Konami • Aventura • Octubre

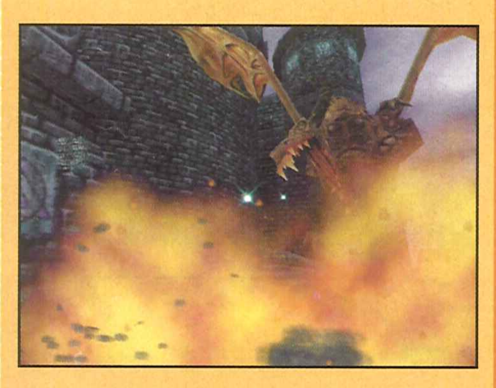
HYDRO THUNDER
Midway • Velocidad • Sin Confirmar

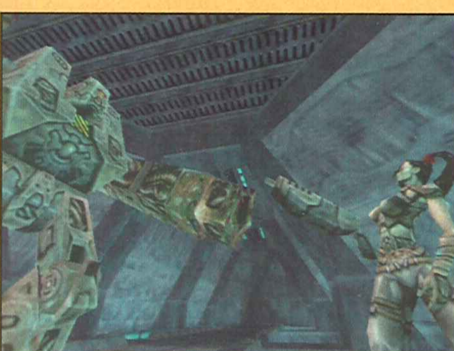
Jeremy McGrath Supercross 2000.
Acclaim • Velocidad • Noviembre

JET FORCE GEMINI
Nintendo • Acción • Noviembre

Knockout Kings 2000
EA • Deportivo • Diciembre

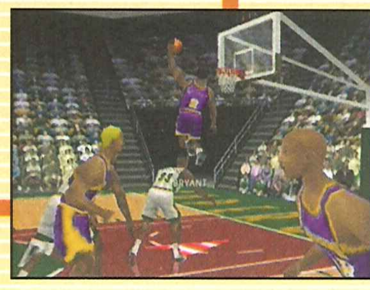
Kobe Bryant 2
Nintendo • Deportivo • 2000





Con los diseños de John Romero y la programación de Kemco, se nos viene encima un shoot´em up subjetivo que pretende hacer la competencia a los «Doom» y compañía.





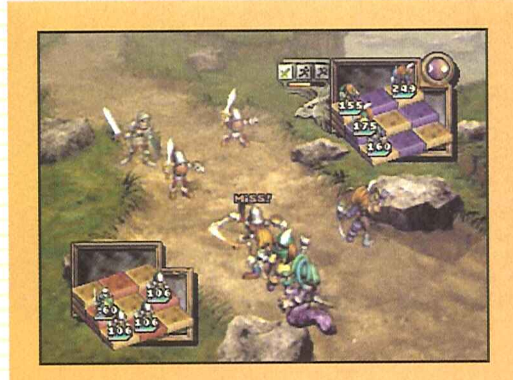
La segunda parte de este juego de baloncesto llegará con nuevos movimientos, mates explosivos y más opciones que nunca.

E3 NINTENDO 64



Al bueno de Mario ya sólo le faltaba jugar al golf para completar una de las andaduras más prolíficas en las consolas.







El rol más clásico tendrá a un buen representante con la tercera parte de este saga.



Por fin el simpático Rayman hará su reaparición con esta segunda parte plagada de novedades. Disfrutaremos de las plataformas llevadas a su estado más puro.

Lego Racers
Lego • Velocidad • 2000

Major League Soccer 2000
Konami • Deportivo • Sin confirmar

Mario Golf
Nintendo •. Deportivo • Noviembre

Mini Racers
Nintendo • Velocidad • 2000

Monster Track Madness
Rockstar • Velocidad • Agosto

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES
Midway• Acción • Sin confirmar

NBA in the Zone 2
Konami • Deportivo • Septiembre

NBA Showtime NBA on NBC
Midway • Deportivo • Sin confirmar

NFL Blitz 2000
Midway • Deportivo • Diciembre

NHL Blades of Steel
Konami • Deportivo • Noviembre

Nuclear Strike
THQ • Acción • 2000

Ogre Battle 3
Nintendo • Rol • Sin confirmar

Paper Boy
Midway • Puzzle • Sin confirmar

PERFECT DARK
Nintendo • Aventura • Diciembre

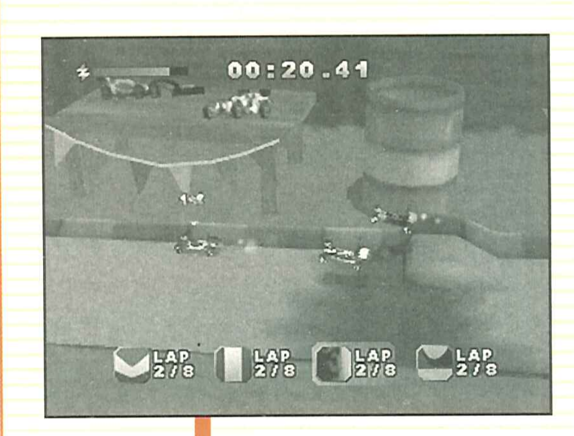
Pockemon Stadium
Nintendo • Rol • 2000

QUAKE II
Activision• Acción • Agosto

Rainbow Six
Red Storm • Aventura • 2000

RALLY MASTERS
Gremlin • Velocidad • Noviembre

RAYMAN 2
Ubi Soft • Plataformas • Septiembre



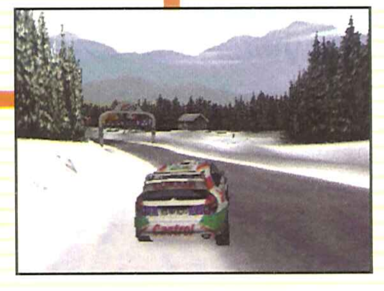


Las carreras en miniatura no se han acabado con los míticos «Micromachines». Nintendo nos trae una competición con la diversión por bandera.

Estuvimos jugando con «MK Special Forces», pero no disponemos de imágenes para mostraros. Lo que sí os podemos decir es que los personajes de esta saga se han metido en un juego de aventura y acción en el que destacará el tamaño de los personajes y, cómo no, su reconocible agresividad.







Gremlin nos sorprendió con un juego de rallies muy bien realizado y con una jugabilidad exquisita.

E3 NINTENDO 64

Namco no quiso desvelar nada de la conversión de su juego de coches para N64, pero la cosa está en marcha, y puede que la máquina de Nintendo se encuentre con su juego de coches definitivo en muy poco tiempo.

Ready to Rumble
Midway • Deportivo • Sin confirmar.

RESIDENT EVIL 64
Capcom • Aventura • Sin confirmar

RIDGE RACER 64
Namco • Velocidad • Noviembre

Road Rash 64
EA • Velocidad • Noviembre

Rugrats Scavenger Hunt
THQ • Aventura • Sin confirmar

Shadowgate 64
Kemco • Rol • Sin confirmar

Space Invaders
Activision • Arcade • Sin confirmar

Spiderman
Activision • Aventura • Sin confirmar

Starcraft
Blizzard • Estrategia • Octubre

Taz Express
Infogrames • Aventura • Diciembre

Tonic Trouble
Ubi Soft • Plataformas • Septiembre

Top Gear Hyper Bike
Kemco • Velocidad •2000

Top Gear Rally 2
Kemco • Velocidad • Diciembre

TOY STORY 2
Activision • Aventura • 2000

TUROK RAGE WARS
Acclaim • Acción • Diciembre

WCW Mayhem
EA • Lucha • Sin confirmar

Wildwaters
Ubi Soft • Velocidad • Sin confirmar

WINBACK
KOEI • Acción • Sin confirmar

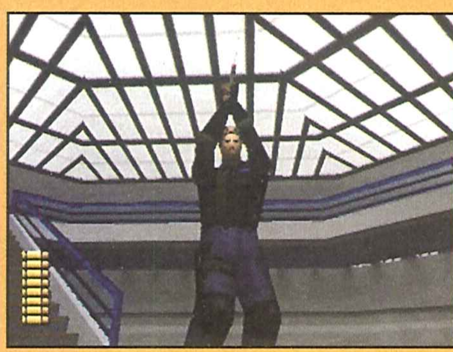
WORLD DRIVER
Midway • Velocidad • Sin confirmar



Otro juego de estrategia que llega desde PC, con 50 misiones,y tres razas enfrentadas entre sí por el dominio de la galaxia







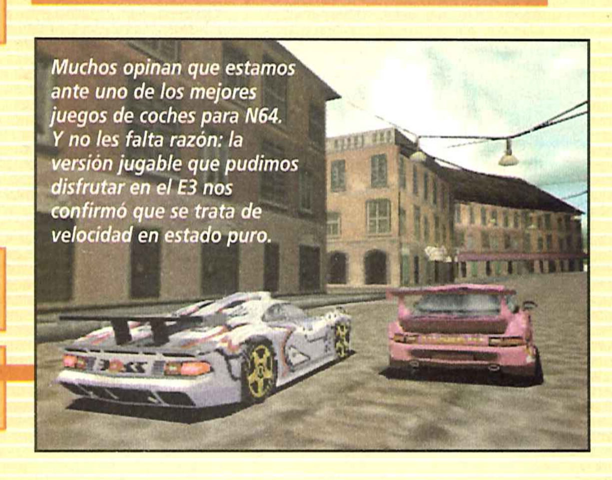
Una aventura de acción con agente secreto de por medio y muchos terroristas que eliminar.





El Hombre araña prepara su asalto a N64 en un juego que combinará la aventura y la acción, y donde veremos a este famoso personaje en todo su esplendor.

Tampoco vimos nada sobre este juego ni tenemos nada que ofreceros. Pero sí estuvimos hablando con el mismísimo David Dientsbier -el responsable de los anteriores Turoks-, quien nos aseguró que el juego va a ser la bomba. Esta nueva versión será un «Turok» muy especial, que explotará al máximo las posibilidades multijugador, de manera que se podrán organizar disputas entre cuatro jugadores o jugar en cooperación de dos o cuatro amigos para afrontar las diferentes misiones del juego. Y las novedades no acabarán aquí, sino que veremos enemigos con una mayor Intelgencia Artificial, además de nuevas armas, personajes y muchos secretos.



Muchos opinan que estamos ante uno de los mejores juegos de coches para N64. Y no les falta razón: la versión jugable que pudimos disfrutar en el E3 nos confirmó que se trata de velocidad en estado puro.

E3 PLAYSTATION

40 Winks
GTI • Plataformas • Diciembre

La continuación de esta genial saga es toda una incógnita. Se sabe seguro que va a haber una tercera entrega, pero lo que no se sabe aún es si saldrá para PlayStation o para PlayStation 2. A esperar tocan.

ABE 3: MUNCH'S ODDYSEE
GTI • Plataformas • Sin confirmar

ALIEN RESURRECTION
Fox Interactive • Aventura • Octubre







La cuarta entrega de las aventuras de la Teniente Ripley se convertirá en un videojuego de acción y exploración con un aspecto gráfico soberbio.

ALONE IN THE DARK 4
Infogrames • Aventura • 2000

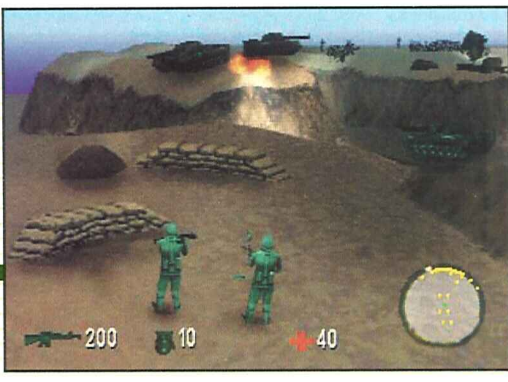


El pionero de las aventuras de terror se presentará en PlayStation con un juego que ya presume de una calidad técnica sobrada.

Animorphs
GTI • Estrategia • Sin confirmar

Armorines
Acclaim • Disparo • Noviembre

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
3DO • Disparo • Sin confirmar



Este juego está arrasando en USA desde hace meses gracias a una sabia combinación de acción y estrategia.

Beaves & Butt Head do Hollywood.
GTI • Aventura • Sin confirmar

Championship Motocross Ricky Carmichael
THQ • Velocidad • Agosto

Chocobo Racing
Square • Velocidad • Septiembre



Varios personajes de «Final Fantasy» se preparan para imitar a «Mario Kart».

Chocobos Miesterious Dungeon 2
Square• Rol • Sin confirmar

Clock Tower 2
Agetec • Aventura • Sin confirmar

COLIN MCRAE 2
Codemasters • Velocidad• Diciembre

Al final nos quedamos con las ganas de ver algo de la esperada secuela de Codemasters, pero sí sabemos que el juego está en desarrollo, que puede que esté listo para finales de año y que alegrará la vida a los amantes de la velocidad (y de los rallies más concretamente), por su excepcional calidad.

Colony Wars: Red Sun
Psignosis • Shoot'em up • Diciembre

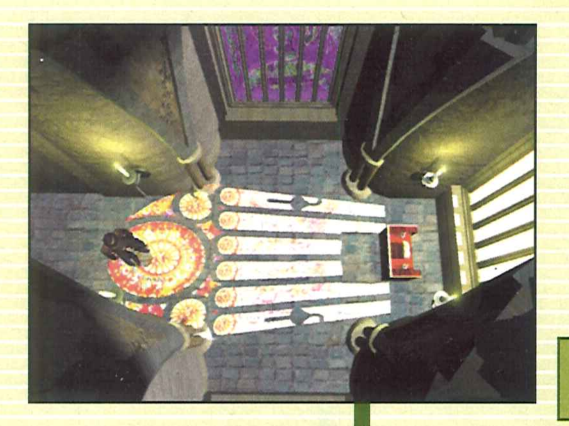
COMMANDOS 2
Pyro Studio • Estrategia •Diciembre

Ya os hemos dicho en varias ocasiones que este esperadísimo juego estará en PlayStation para finales de año. Lo que no sabéis, es que en Los Angeles pudimos ver un vídeo en el que se proyectaban imágenes de la versión de PC, y os podemos asegurar que el juego es la bomba (y nunca mejor dicho). Los afamados programadores españoles de Pyro Studios nos aseguran que la versión para consola será muy parecida. Es más, el mismísimo Kutaragi -vicepresidente de Sony y padre de PlayStation- se pasó a ver este vídeo y quedó tan sorprendido que pidió a los responsables del juego una versión para PlayStation 2. Seguramente la habrá, pero de momento, la de PlayStation está asegurada.

CRASH BANDICOOT TEAM RACING
Sony • Velocidad • Diciembre



E3 PLAYSTATION





Por fin parece que la nueva entrega de esta sensacional aventura gráfica aterrizará en PlayStation. Como veis, su aspecto parece bastante renovado.

Nada hubo de este juego en la feria, salvo su anunció para finales de año. Muy pronto os ofreceremos toda la información referente a la nueva entrega del juego de fútbol más aclamado de la historia.





En el E3 pudimos disfrutar por fin de una versión jugable de «GT 2», aunque en un estado muy prematuro.

Croc 2
Fox • Plataformas • Septiembre

Danger Girl
THQ • Aventura • Diciembre

Demolition Racer
Accolade • Velocidad • Sin confirmar

DIE HARD TRILOGY 2
Fox • Aventura • Sin confirmar

DINO CRISIS
Capcom • Aventura • Noviembre

DISCWORLD NOIR
GTI • Aventura gráfica • Sin confirmar

Dragon Quest VII
Sony • Rol • Sin confirmar

Dragon Valor
Sony • Aventura • 2000

Eagle One Harrier Attack
Infogrames • Simulador • Sin confirmar

FEAR FACTOR
Eidos • Aventura • Noviembre

FIFA 2000
EA • Deportivo • Noviembre

FIGHTING FORCE 2
Eidos • Acción • Navidades

FINAL FANTASY VIII
Square • Acción • Diciembre

Fox NHL Championship 2000
Fox • Deportivo • Sin confirmar

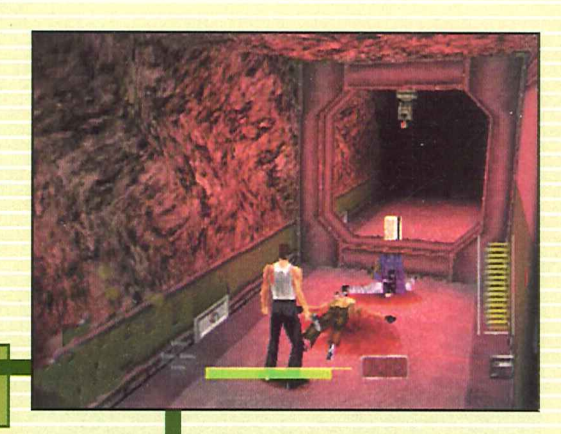
G Police Weapons of Juctice
Psygnosis • Acción • Septiembre

Gaunlet Legends
Midway • Puzzle • Sin confirmar

GEKIDO
Gremlin • Acción • Diciembre

Grand Thef Auto 2
Take 2 • Velocidad • Septiembre

GRAN TURISMO 2
Sony • Velocidad • Sin confirmar





La nueva entrega de «Jungla de Cristal» volverá a mezclar tres géneros diferentes con la acción por bandera.



Un simulador aéreo con tintes de arcade y un nivel gráfico bastante prometedor.





Aunque ya se ha hablado mucho sobre este juego, pues hace meses que salió en Japón, «FF VIII» se convirtió en uno de los títulos estrella de la feria.

E3 PLAYSTATION

Grandia
Sony • Rol • Sin confirmar

Hydro Thunder
Midway • Velocidad • Sin confirmar

Jackie Chan Stunt Master
Midway • Acción • Noviembre

Jade Cocoon
Crave • Rol • Sin confirmar

Jeremy McGrath Supercross 2000
Acclaim • Velocidad • Octubre

Jet Moto 3
989 Studios • Velocidad • Diciembre

Juggernaut
Jaleco • Aventura • Sin confirmar

JURASSIC PARK WARPATH
Electronic Arts.• Lucha • Octubre









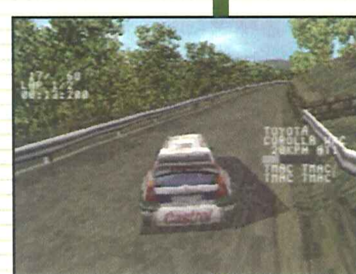
Como podéis comprobar, el segundo acercamiento de Electronic Arts al mundo de «Jurassic Park» cambia de estilo radicalmente (afortunadamente, todo hay que decirlo). Ahora los dinosaurios de Spielberg van a protagonizar encarnizados combates en escenarios extraídos de las localizaciones de la película y ofrecen el imponente aspecto que veis en estas pantallas.

Kingsley
Psygnosis • Aventura • Octubre

Knockout Kings 2000
EA • Deportivo • Diciembre

KONAMI RALLY
Konami • Velocidad • Noviembre





Aunque el juego estaba todavía muy verde, las carreras de Konami ya apuntaban alto. Otro magnífico exponente del género.



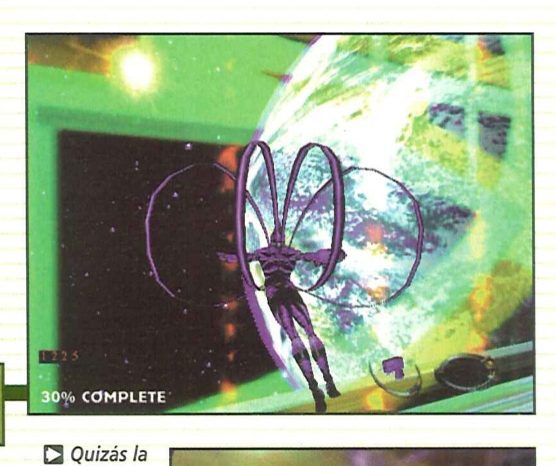
Lego Racers
Lego • Velocidad • Sin confirmar

Lego Rock Raiders
Lego • Disparo • Sin confirmar

Le Mans 24 Hours
Infogrames • Velocidad • Octubre

Lunar: The Silver Star Story
Working Desing. • Rol • 2000

MDK 2
Interplay • Acción • 2000





Quizás la mayor novedad de esta segunda parte será la posibilidad de controlar a otros dos personajes, cada uno con su propio armamento.

Madden 2000
EA • Deportivo • Sin confirmar

Major League Soccer 2000
Konami • Deportivo • 2000

E3 PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS
Konami • Aventura • Diciembre

Misadeventures of Tron Bonne
Capcom • Aventura • Noviembre

Mission Imposible
Infogrames • Aventura • Septiembre

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES
Midway • Acción • Diciembre.

NBA Showtime. NBA on NBC
Midway • Acción • Sin confirmar

NCAA 2000
EA • Deportivo • Diciembre

NFL Blitz 2000
EA • Deportivo • Noviembre.

NFL Game Day
989 Studios • Deportivo • Diciembre

The Next Tetris
Hasbro • Puzzle • Sin confirmar

OMIKRON
Eidos • Aventura • Diciembre

PAC MAN.
Hasbro • Puzzle • Sin confirmar

Pacman World
Namco • Aventura • Diciembre

Paper Boy
Midway • Puzzle • Sin confirmar

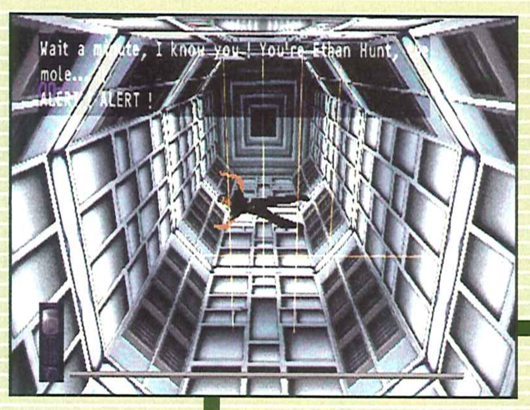
El Planeta de los Simios
Fox • Aventura • Sin confirmar

Pong
Hasbro • Arcade • Sin confirmar

Q´Bert
Hasbro • Puzzle • Sin confirmar

QUAKE II
Activision • Acción • Septiembre

Rainbow Six
Red Storm • Acción • Sin confirmar







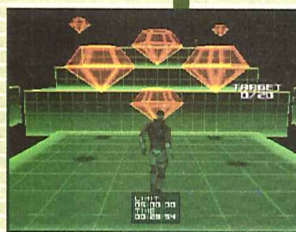
Las andanzas del agente secreto Ethan Hawk conocerán una excelente versión también en PlayStation.



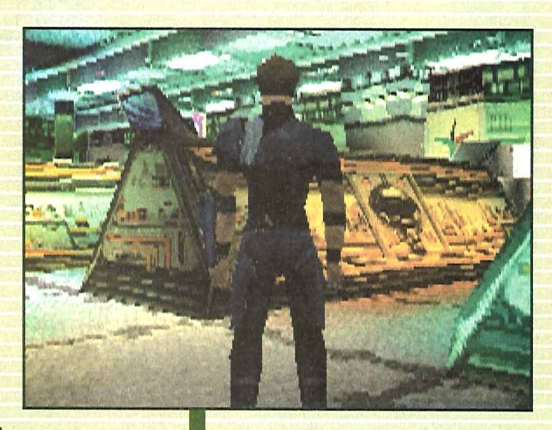


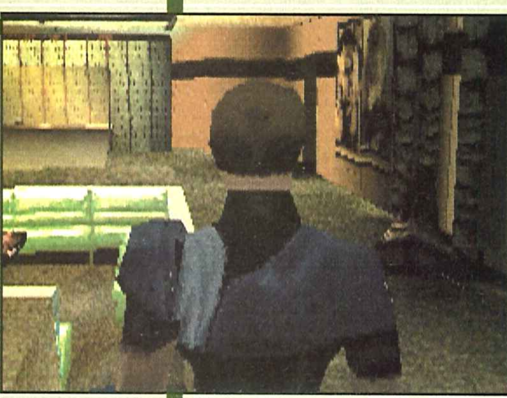
Desde Activision se afirma que este juego será el mejor shoot´em up subjetivo en la historia de Playstation. ¿Será verdad?

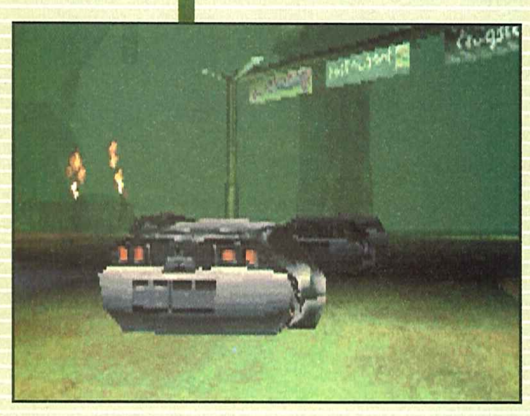




Esta versión ampliada del éxito de Konami, en la que habrá unos 300 niveles de entrenamiento, ya tiene confirmada su aparición en Europa.

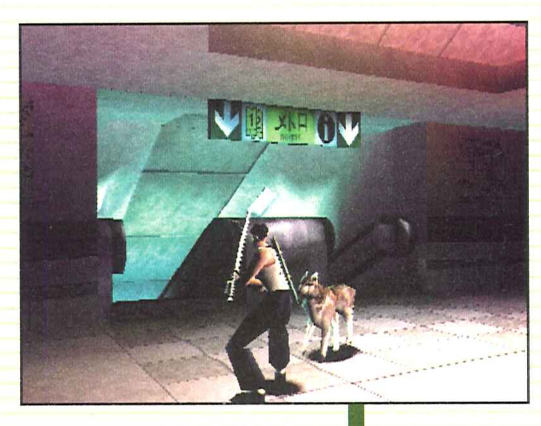






Una extraña aventura que mezcla diferentes géneros dentro de un mundo fantástico, y en la que ha participado, con su voz, nada menos que David Bowie.







En esta aventura de acción el protagonista es un moderno samurai que siempre va acompañado de su fiel perro. Los combates son muy realistas.

RAYMAN 2
Ubi Soft • Plataformas • Octubre

READY TO RUMBLE
Midway • Deportivo • Sin confirmar

RESIDENT EVIL NEMESIS
Capcom • Aventura • Diciembre

Rising Zan
Agetec • Aventurta • Sin confirmar

Romance of the Tree Kingdoms
Koei • Estrategia • Diciembre

Saboteur
Eidos • Aventura • Octubre

Saga Frontier II
Sony • Rol • 2000

Shadow Madness
Crave • Rol • Sin confirmar

Sled Storm
EA • Deportivo • Sin confirmar.

SOUL OF SAMURAI
Konami • Acción • Diciembre

Space Invaders
Activision • Arcade • Octubre.

Spiderman
Activision • Aventura • Noviembre

SPYRO 2
Sony • Plataformas • Noviembre

STAR WARS. EPISODE 1. THE ADVENTURE
LucasArts • Aventura • Septiembre

STAR WARS: EPISODE 1: RACER
LucasArts • Velocidad • Septiembre

Suikoden II
Konami • Rol • Sin confirmar

Tail Concerto
Altus • Plataformas • Sin confirmar







Otro de samurais, esta vez con mezcla de rol y combates en tiempor real con barras de energía para cada luchador.







En esta segunda parte de «Spyro» nos encontraremos con muchas novedades tanto técnicas como jugables.





No está muy claro que este juego de rol llegue finalmente a España, lo que sería una pena, porque su aspecto es muy prometedor.

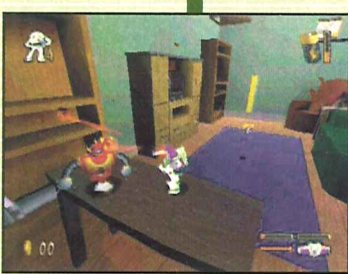
E3 PLAYSTATION



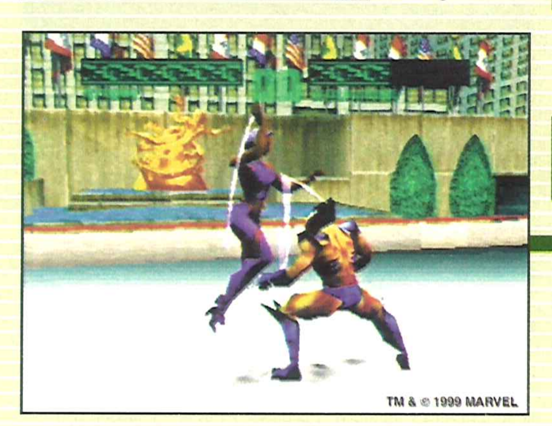
La próxima película de Disney en dibujos animados tendrá su correspondiente versión para PlayStation, en lo que será un atractiva mezcla de plataformas y acción.

También se anunció este juego en el show, pero apenas pudimos ver un vídeo con imágenes de lo que será la intro. No tenemos ninguna información acerca de las novedades y mejoras de esta secuela, pero los rumores no dejan de fluir. Se habla de hasta un nuevo compañero para Lara…





Disney Interactive vuleve a ser la encargada de llevar a las consolas el próximo éxito de Disney en el cine: las nuevas aventuras de los Juguetes.



El famoso grupo de la factoría Marvel se encuentra ahora inmerso en un espectacular juego de lucha.

TARZÁN
Sony • Aventura • Diciembre

TENCHU 2
Activision • Aventura • Noviembre

Test Drive 6
Accolade • Velocidad • Noviembre

Test Drive off Road
Accolade • Velocidad • Octubre

Thousand Arms
Altus • Rol • Sin confirmar

TOMB RAIDER 4
Eidos • Aventura • Noviembre

TOMORROW NEVER DIES
EA • Aventura • Octubre

TOY STORY 2
Activision • Aventura • 2000

Trick' n' Snowboarder
Capcom • Deportivo • Diciembre

Twisted Metal 4
989 Studios • Acción • Sin confirmar

URBAN CHAOS
Eidos • Acción • Noviembre

Vigilante 8
Activision • Acción • Noviembre

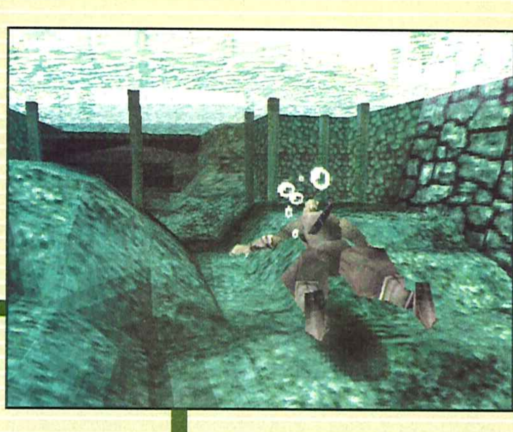
WCW Mayhem
EA • Lucha • Sin confimar

WU TANG SHAOLIN STYLE
Activision •Lucha • Septiembre

Xena Warrior Princess
EA • Acción • Noviembre

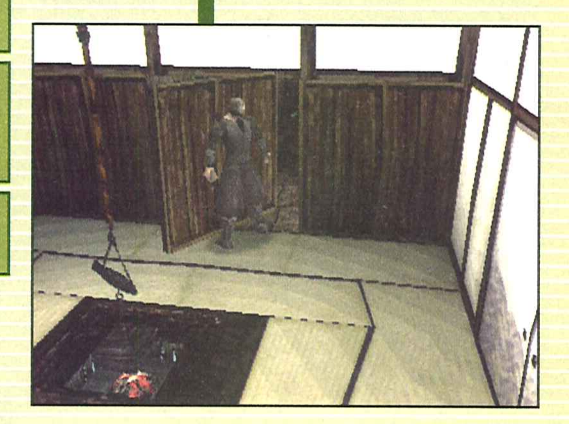
X FILES
Sony • Aventura • Septiembre

X Men
Activison • Lucha • Noviembre





Esta segunda parte mantendrá el sistema de juego de la primera, pero incluyendo un puñado de novedades sorprendentes.







Eidos sigue apostando por las heroínas tipo Lara. En esta ocasión nos encontraremos con una joven embarcada en un tremendo lío dentro de una ciudad inundada de tipos con muy malas intenciones.



Aero Wings
Crave • Simulador • Sin confirmar

AIR FORCE DELTA
Konami • Simulador • Diciembre

Armada
Metro 3D • Rol • Sin confirmar

Blades of Vengance
Crave • Aventura • Sin confirmar

BLUE STINGER
Activision • Aventura • Septiembre

Cart Racing
Sega • Velocidad • Noviembre

Carrier
Jaleco • Aventura • Sin confirmar

CASTLEVANIA RESURRECTION
Konami • Aventura • 2000

Climax Landers
Sega • Rol • 2000

COOL BOARDERS
Sega • Deportivo • Diciembre

D2
Sega • Aventura • 2000

Kenji Eno se dio una vuelta por el show, y nos dejó a todos impresionados por su enorme presencia y por las excelencias que contó sobre su juego. Eso sí, no se llevó un «D2» bajo el brazo, así que tuvimos que conformarnos con escuchar sus palabras y hacernos ilusiones sobre cómo será esta prometedora aventura de terror.

Dark Angel
Metro3D • Rol • Sin confirmar

Deep Fighter: The Tsunami Offensive
Ubi Soft • Aventura • Sin confirmar

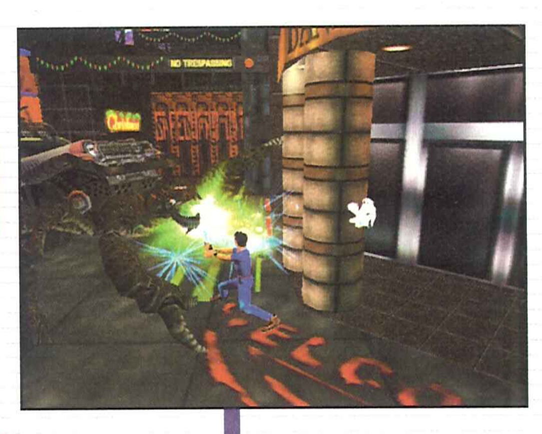
Dynamite Cop
Sega • Beat'em up • Diciembre





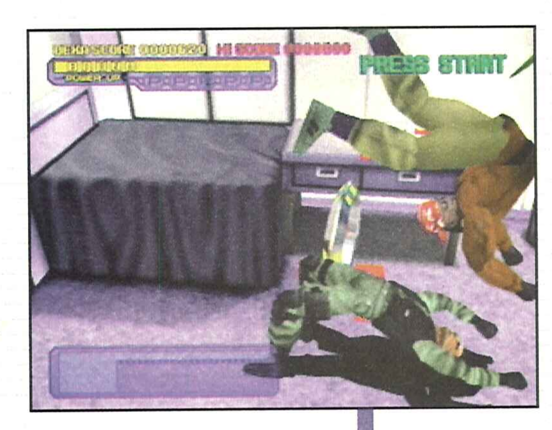


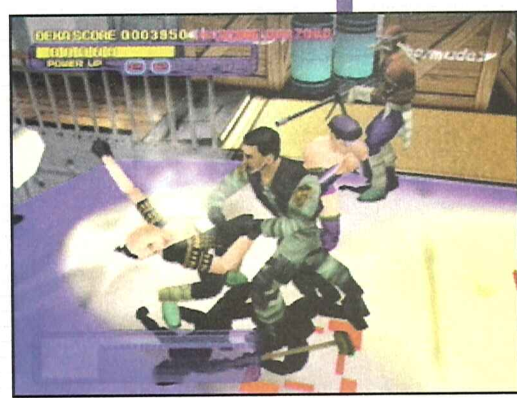
La simulación más rigurosa llegará a Dreamcast de la mano de este juego, que tiene prevista su salida en verano en Japón.





El suspense ante lo desconocido se combinará con unos gráficos geniales en esta aventura, que será uno de los primeros juegos de "third parties" en llegar a España.





Directo desde el arcade, llamado «Dynamite Deka 2» en Japón, este juego promete horas de acción mientras avanzamos abriéndonos camino a puñetazo limpio.





Los juegos de snowboard son ya todo un subgénero en cualquier consola. Dreamcast tendrá el suyo en esta versión del título que ya vimos en PlayStation.



ECCO THE DOLPHIN
Sega • Aventura • 2000

La conversión de uno de los juegos más emblemáticos de Sega tiene a todo el mundo en ascuas ¿Os imagináis las profundidades del mar bajo una sugerente banda sonora con toda la potencia de Dreamcast?

Expendable
Rage • Disparo • Sin confirmar

F-1 WGP
Video System • Velocidad • 2000

FIGHTING FORCE 2
Eidos • Acción •2000

Hay gran expectación por ver lo que consigue hacer Eidos en su primer juego para Dreamcast. Teniendo en cuenta que la calidad de esta segunda parte en PlayStation ya nos dejó gratamente sorprendidos, la capacidad de la nueva consola de Sega puede convertir a este juego en uno de los mejores de esta primera hornada.

Frame Gride
Sega • Disparo • Sin confirmar

Geist Force
Sega • Acción • Sin confirmar

Gundam Second Story
Sega • Acción • Sin confirmar

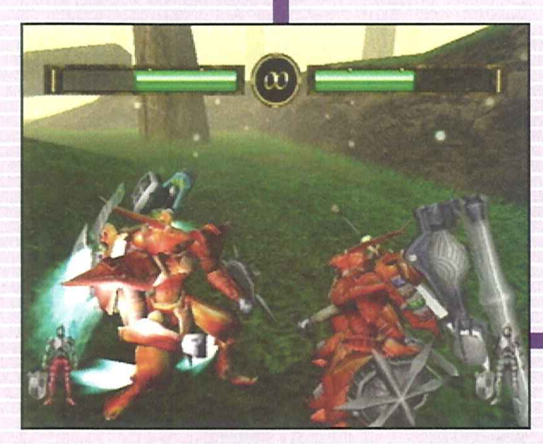
HOUSE OF THE DEAD 2
Sega • Disparo • Octubre

Hydro Thunder
Midway • Velocidad • Sin confirmar

Jeremy MacGrath Supercross 2000
Acclaim • Velocidad. • Diciembre

Maken X
Atlus • Aventura • Sin confirmar





Una historia protagonizada por robots mecha será la oportunidad perfecta para ejercitar nuestra puntería. «Frime Gride» está siendo programado por From Software, y será compatible con la pistola de Dreamcast.



Muchos lo describen como una mezcla entre «Wave Race» y «Wipeout». En lo que todo el mundo coincide es en su velocidad y espectaculares gráficos.



El interior de la cabina de nuestro robot será el lugar perfecto para seguir la acción del juego.



«Gundam Second Story» seguirá una estética muy japonesa. ¿Demasiado quizá como para que se atrevan a lanzarlo en el mercado occidental?





La vista subjetiva será característica de este híbrido entre aventura y acción 3D. Como curiosidad, el arma que utilicemos no será una pistola, sino una enorme espada.

E3 DREAMCAST

Capcom se estrenará en Dreamcast con un juego marca de la casa: lucha en 2D con jugabilidad salvaje.



En el estreno de Dreamcast no podía faltar uno de los juegos de lucha más legendarios, en una versión totalmente remozada.



Todos los juegos deportivos que se presentaron para Dreamcast mostraban un aspecto imponente. Fijaos si no en el aspecto de estas pantallas del juego...

Marvel VS Capcom
Capcom • Lucha • Noviembre

METROPOLIS STREET RACER
Sega • Velocidad •Septiembre

Monaco GP Racing
Ubi Soft • Velocidad • Noviembre

Mortal Kombat Gold
Midway • Lucha •Sin confirmar

NBA 2000
Sega • Deportivo • Diciembre

NBA Showtime.
NBA on NBC.
Midway • Deportivo • Sin confirmar

NFL 2000.
Sega • Deportivo • Sin confirmar

NFL Blitz 2000.
Midway • Deportivo • Sin confirmar

NFL Quarterback Club 2000.
Acclaim • Deportivo • Sin confirmar

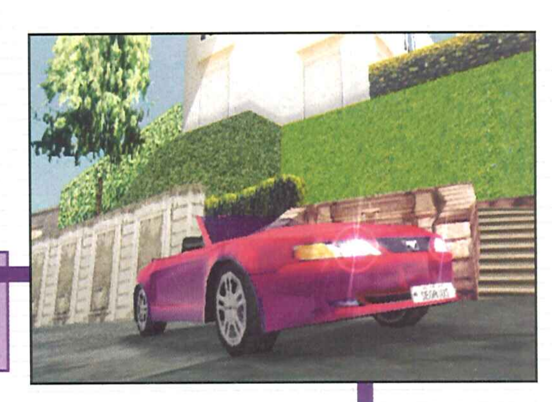
OUTCAST
Infogrames • Aventura • 2000

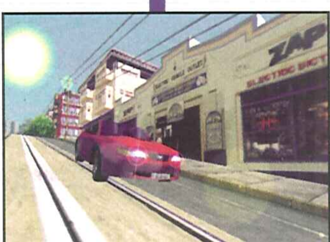
Toda una noticia. Uno de los juegos más potentes y atractivos para PC conocerá una versión en la máquina de Sega. Ya podéis iros prepararando para una joya de imprescindible compra.

POWER STONE
Capcom • Lucha • Navidades

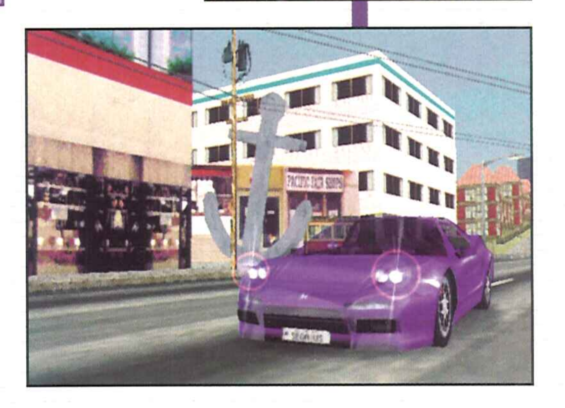
RAYMAN 2
Ubi Soft • Plataformas • Diciembre

A decir de la mayoría de los visitantes del E3, esta versión del juego de Ubi Soft para Dreamcast fue uno de los grandes juegos de la feria. Es una lástima que todavía no podamos disponer de imágenes, porque la calidad gráfica es increíble. Además, viendo las tres versiones en tres ►





Por fin pudimos disfrutar de una versión jugable de «Metropolis» y ya podemos daros un primer veredicto: alucinante.







Otra de las apuestas de Capcom en Dreamcast es este espectacular y original juego de lucha que lleva las tres dimensiones hasta límites insospechados.

E3 DREAMCAST

➤ monitores juntos, como estaban en el stand de Ubi Soft, era fácil apreciar la superioridad técnica de la máquina de Sega con respecto a sus actuales rivales.

READY 2 RUMBLE
Midway • Deportivo. • Sin confirmar

Red Dog
Sega • Acción • Sin confirmar

Redline Racer
Ubi Soft • Velocidad• Sin confirmar

RESIDENT EVIL CODE VERONICA
Capcom • Aventura • 2000

Seven Mansions the Uncanny Grimace
Koei • Aventura• Sin confirmar

SHENMUE
Sega • Aventura • 2000

Slave Zero
Accolade • Aventura • Sin confirmar

Snowboarding
Sega • Deportivo • Sin confirmar

SOUL CALIBUR
Namco • Lucha • Sin confirmar

Speed Devils
Ubi Soft • Velocidad • Noviembre

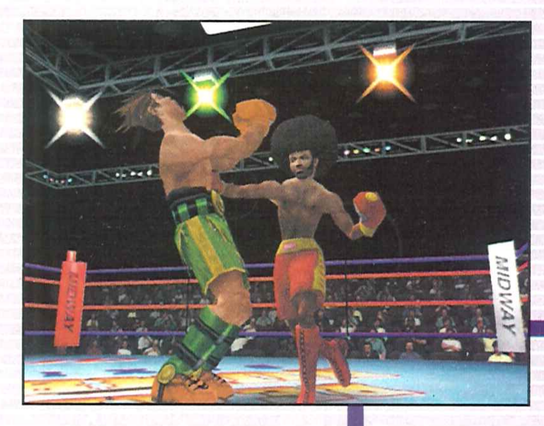
Street Fighter Alpha 3
Capcom • Lucha • Diciembre

Supreme Snowboarding
Infogrames • Deportivo • Diciembre

TOKYO EXTREME RACER
Crave • Velocidad • Sin confirmar

Toy Commander
Sega • Velocidad • Sin confirmar

XCELERATION
Kalisto • Velocidad • Sin confirmar





La calidad técnica de este simulador de boxeo sorprendió a todos los vistantes tanto como su estilo desenfadado y su gran sentido del humor.





El snowboard parece ser otra de las modalidades con buena representación en Dreamcast. Este título de Infogrames también tiene un pinta muy interesante.

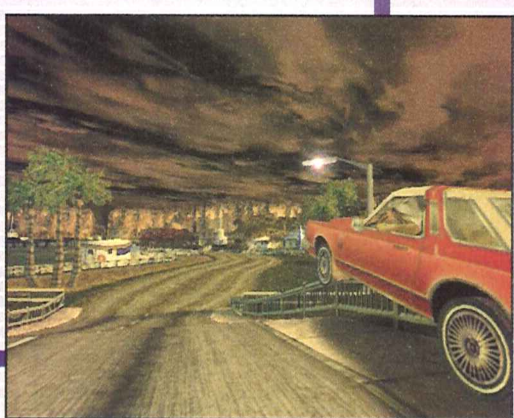




Argonaut es la responsable de este curiosos juego en el que un vehículo armado debe recorrer ciudades futuristas enfrentándose a poderosos enemigos.

Ubi presentó este juego de velocidad en el que diferentes vehículos deben realizar enormes recorridos por lugares plagadois de atajos y sorpresas.







Nadie lo esperaba, nadie sabía nada de él, pero este juego nos dejó a todos con la boca abierta. La solidez de los escenarios y la calidad de los efectos de luz es soberbia.

E3 GAME BOY COLOR

1942
Capcom • Arcade • Sin confirmar

Bionic Commando
Nintendo • Acción • Sin confirmar

Chase H.Q.
Taito • Velocidad • Sin confirmar

Earthworm Jim
Crave • Plataformas • Sin confirmar

Ghosts´n Goblins
Capcom • Acción • Sin confirmar

International Track & Field
Konami • Deportivo • Agosto

Ken Griffey JR. Slugfest
Nintendo • Deportivo • Sin confirmar

KONAMI RALLY CHAMPION
Konami • Velocidad • Noviembre

Magical Tetris
Capcom • Puzzle • Sin confirmar

NBA 3 on 3 Challenge featuring Kobe Bryant
Nintendo • Baloncesto • Sin confirmar

NBA in the Zone 2000
Konami • Baloncesto • 2000

Pokémon Blue/Red
Nintendo • Rol • Octubre

Pokémon Yellow
Nintendo • Rol • 2000

Pokémon Pinball
Nintendo • Pinball • 2000

Resident Evil
Capcom • Aventura • Octubre

Spawn
Konami • Acción • Agosto

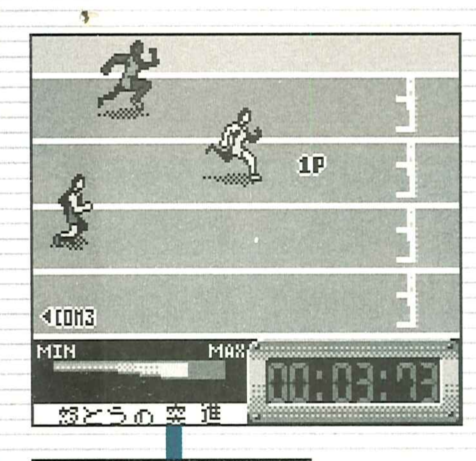
STREET FIGHTER ALPHA
Capcom • Lucha • Diciembre

TARZÁN
Activision • Plataformas • Octubre





Capcom va a versionar el juego que apareció en su día para NES. Uno de los grandes clásicos de la historia que ahora llega a Game Boy Color con siete mundos que recorrer con el objetivo de rescatar a la princesa Guinevere.

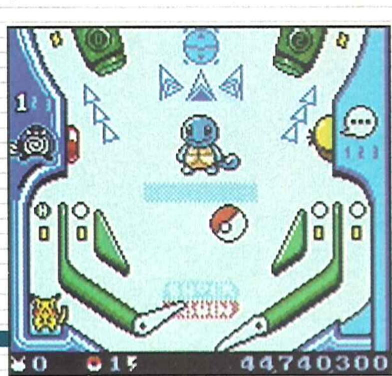




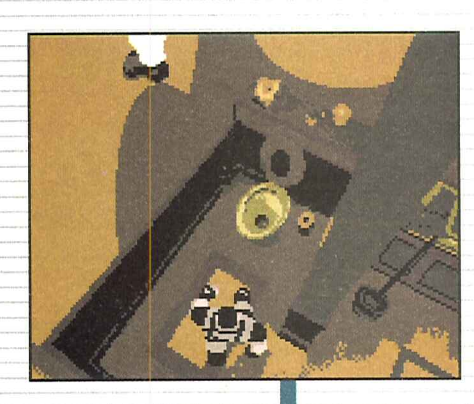
Los clásicos están de moda en la Game Boy Color. Esta versión de «International Track & Field» mantendrá su espíritu polideportivo, pero además añadirá un modo "success" en el que podremos crear y entrenar a un atleta.

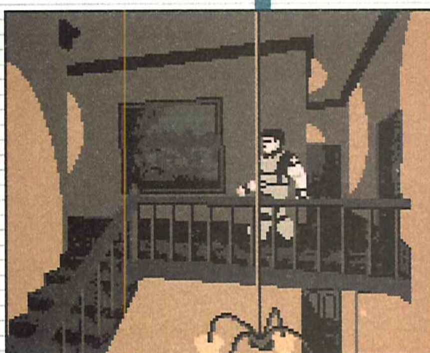


Los bólidos de Konami se presentan como los grandes rivales de «V-Rally» en la portátil.



El fenómeno Pokémon está a punto de llegar a España. Primero vendrá la versión «Blue/Red» y luego el «Yellow» y el pinball.





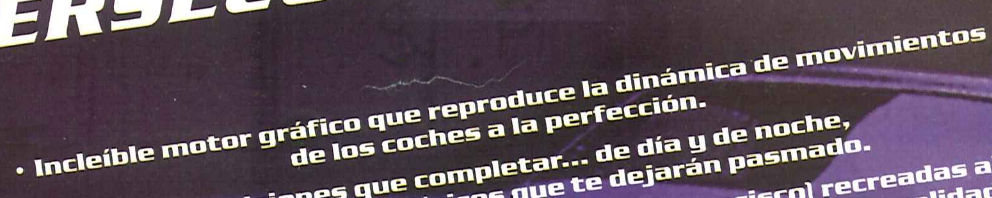
Las primeras pantallas que Capcom ha facilitado de esta versión de «Resident Evil» nos han dejado asombrados. El parecido con sus hermanos mayores es increíble.



El nuevo «Street Fighter» incluirá diez personajes y todos los combos del original.



DRIVER



- Incleíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policiaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Subtítulos en catellano.





Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

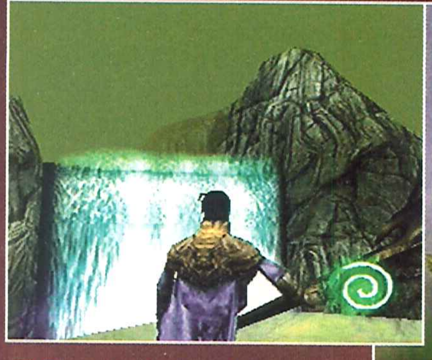


Se acerca el nuevo "monstruo" de las aventuras...

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Más allá del mundo de los vivos, en un lugar poblado por almas atormentadas, existe un juego que te pondrá los pelos de punta. Aún va a tardar un tiempo en llegar, pero su mensaje ya retumba en tus oídos: ¡¡nadie escapa a la ira de Lord Kain!!






El mundo de «Soul Reaver» será un único y gigantesco escenario tridimensional por el que nos moveremos en busca de Lord Kain.



Raziel podrá pasar de la dimensión material a la espiritual. En esta última no podrá interactuar con los objetos, pero sí acabar con numerosos espectros.

Muchos de vosotros os preguntaréis qué hacemos hablando de un juego del que ya dimos una Preview hace unos meses. Dos razones explican nuestra decisión, una buena y otra mala. La buena es que, como hemos comprobado con nuestros propios ojos, «Legacy of Kain: Soul Reaver» atesora una calidad absolutamente impresionante. La mala, que este lanzamiento de Eidos se ha retrasado hasta finales de agosto.

El antecedente de este juego se encuentra en «Legacy of Kain: Blood Omen», uno de los primeros RPG que salieron para PlayStation. Sin embargo, Crystal Dynamics tan sólo ha tomado para esta secuela la ambientación y los personajes, y ha cambiado drásticamente la filosofía del juego. Así, la original perspectiva cenital ha dado paso a un entorno 3D movido por una versión mejorada del engine de «Gex», y el desarrollo se sumerge ahora en el terreno de la aventura al más puro estilo «Tomb Raider».

El protagonista de «Soul Reaver» es Raziel, un vampiro que se enfrenta a su creador Lord Kain a lo largo de un extenso mundo formado por dos dimensiones, la espiritual y la material.

La atmósfera tétrica y el encuentro con todo tipo de criaturas de ultratumba dotarán al juego de una ambientación inmejorable, y la maestría con que se despliega su argumento -apoyada en un genial doblaje en castellano-, estará ligada a un nivel gráfico que hasta ahora sólo han alcanzado los grandes títulos de PlayStation, con animaciones y texturas que van a empujar hasta el límite las posibilidades de la consola.

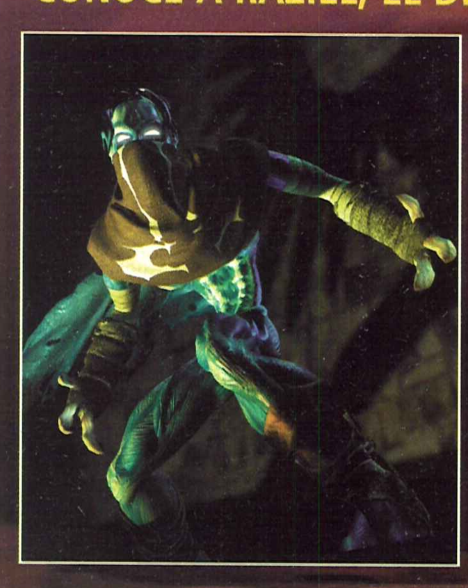
Pero «Soul Reaver» no será sólo un espectáculo visual, sino también una absorbente inmersión en un sinfín de puzzles y retos para vuestra inteligencia, que os pegarán al mando tratando de descubrir su solución.

¿Mejor que «Tomb Raider»? Es pronto para decidirlo. De momento, podéis pasar la página para descubrir por qué Lara Croft observa con inquietud la llegada del vampiro Raziel...



El protagonista podrá realizar numerosas acciones diferentes, entre ellas volar durante unos instantes para evitar caer en profundos abismos.

CONOCE A RAZIEL, EL DEVORADOR DE ALMAS



- El protagonista de «Soul Reaver» es un vampiro. Otros personajes mueren durante el juego. Él no puede hacerlo, porque ya está muerto.
- A las estrellas de otros juegos les guía la idea de justicia. A Raziel le mueve el afán de venganza contra su amo, Kain.
- Aunque puede pasar a la dimensión material, su sitio está junto a los espectros que habitan en la oscura dimensión espiritual.
- Otros personajes devoran galletitas para recuperar su energía. Raziel se alimenta con las almas de sus víctimas.
- ¿Métodos de actuación? Nada de hacer "culadas" sobre los enemigos. Hacerlos arder o clavarlos a un pincho de la pared son sus métodos preferidos.



Durante los combates podremos fijar a nuestro enemigo y movernos en torno a él. Será un sistema similar al que ya vimos en «Zelda: Ocarina of Time».

Raziel tendrá varias formas de acabar con los monstruos. Después de acabar con ellos será fundamental absorber su alma para que no revivan.

EL PROTAGONISTA DE «LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER» ESTÁ DISPUESTO A SER EL NUEVO GRAN HÉROE DE EIDOS

RAZIEL, ¿EL SUCESOR DE LARA CROFT?

Mientras esperamos impacientes novedades sobre «Tomb Raider IV», a Lara Croft parece que le ha salido un competidor muy serio en su propia casa. Se trata de Raziel, un vampiro que pronto va a convertir a «Soul Reaver» en una aventura de culto. En estas dos páginas encontrarás las semejanzas y también las diferencias entre estos dos héroes de fin de siglo.

LOS PROTAGONISTAS: DOS BIOGRAFÍAS INCREÍBLES

RAZIEL:

Mil años contemplan la presencia de este vampiro, cuya existencia comenzó a la sombra de Lord Kain, señor del inframundo. Sin embargo, Raziel cometió un grave pecado: tuvo la osadía de evolucionar más rápido que su amo, y fue condenado a pagar por ello. Ahora, recuperado de sus espantosas heridas, Raziel clama venganza contra Kain. Este es el punto de partida de su aventura, que tendrá un argumento muy cuidado y estará lleno de momentos dramáticos y aterradores.

LARA:

La fama de Lara Croft es tal que casi no necesita presentación. Nacida en el año 1967, en el seno de una familia aristocrática, su esmerada educación no impidió que pronto crecieran en ella las ganas de vivir grandes emociones. El descubrimiento de un tesoro familiar le facilitó los medios para dedicarse a la arqueología, su verdadera vocación. El resto de su historia es de sobra conocido: el imparable éxito de sus tres aventuras ha superado las fronteras del videojuego para convertirla en un fenómeno de masas.















Pulsar palancas. *Abrir (o atravesar) rejas.* *Mover bloques.* *Escalar paredes.* *Nadar y bucear.*

MÁS OSCURO, MÁS TÉTRICO, MÁS GORE

A nadie se le escapa el encanto de Lara Croft, un bombón cuyo dulce atractivo no decae ni en las situaciones más arriesgadas. Raziel, por el contrario, es un vampiro sumido en el dolor, que debe ocultar su horrible rostro tras un pedazo de tela. Sus respectivas aventuras, pese a coincidir en el estilo de juego, tienen un talante muy diferente. «Soul Reaver» va a mostrar una atmósfera más oscura, además de abrirle las puertas a una violencia en la que no faltarán sangrientos toques gore. Nada que ver con la acción mucho más realista que nos enseñan los tres «Tomb Raider».

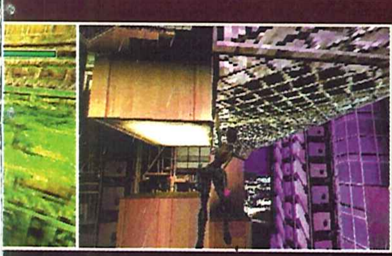



La forma de acabar con los enemigos resultan muy distintas. Mientras que Lara hacía uso de sus pistolas, Raziel podrá enfrentarse cuerpo a cuerpo con sus enemigos o utilizar diferentes artilugios como lanzas o antorchas.




Tratándose de un juego que cuenta la historia de un vampiro, es casi lógico que la sangre esté muy presente en «Soul Reaver». Estas pinceladas de gore no aparecen en ninguna de las tres aventuras que protagoniza Lara Croft.

La propuesta de «Legacy of Kain: Soul Reaver» va a ser muy similar a la de la saga «Tomb Raider» en cuanto a su sistema de juego. Sin embargo, el impresionante nivel técnico de «Soul Reaver», superior al de las aventuras de Lara Croft, hace de él uno de los títulos de mayor calidad de cuantos hemos visto hasta la fecha para PlayStation.




«Legacy of Kain: Soul Reaver» va a ser una aventura en el mismo estilo de «Tomb Raider», así que no es de extrañar que la habilidad de Raziel esté a la altura (o incluso por encima) de la que nos ha enseñado la propia Lara.
Correr, saltar plataformas, escalar paredes, activar interruptores o mover bloques son movimientos comunes en ambos. Sin embargo, el vampiro Raziel tendrá algunos propios de su condición, como pasar del mundo material al espiritual, atravesar rejas, absorber el alma de sus enemigos o utilizar los hechizos que adquirirá a medida que progrese en su aventura.
Los movimientos de Lara ofrecen una mayor precisión, pero una cosa queda clara: el protagonista de «Soul Reaver» no tendrá nada que envidiarle a la señorita Croft en este apartado.

Colgarse. O planear.

MISMO ESTILO, CALIDAD DIFERENTE

Con el lanzamiento de «Soul Reaver», Eidos va a contar con otra aventura en 3D del mismo calibre de la serie «Tomb Raider». El desarrollo será similar, ya que Raziel tendrá que recorrer escenarios de extensión inabarcable, y resolver multitud de puzzles y situaciones que le obligarán a usar su inteligencia. Sin embargo, «Soul Reaver» va a partir con la ventaja de ser notablemente superior a nivel técnico. Su desarrollo ha corrido a cargo de Crystal Dynamics, que ha realizado una verdadera obra de ingeniería para que los escenarios presenten texturas tan firmes como homogéneas.
De la calidad del juego nos hablan los más de 500 polígonos que utiliza el personaje de Raziel, al que además se le ha aplicado una tecnología para suavizar las uniones y hacer que la piel aparezca más uniforme.




El desarrollo de «Soul Reaver» es similar al de los tres «Tomb Raider». A lo largo de la aventura, Raziel tiene que activar interruptores y resolver innumerables puzzles, igual que le ocurría a la señorita Croft en sus juegos.




El modelado de los cuerpos de los dos héroes de Eidos es excelente. Sin embargo, el acabado de Raziel es menos anguloso, y sus polígonos están más suavizados que los que forman la escultural silueta de Lara Croft.




En el tratamiento de las texturas es donde mejor se va a apreciar la superior calidad técnica de «Soul Reaver». La exquisita suavidad de sus escenarios contrasta con la escandalosa pixelación que tenían los de «Tomb Raider».



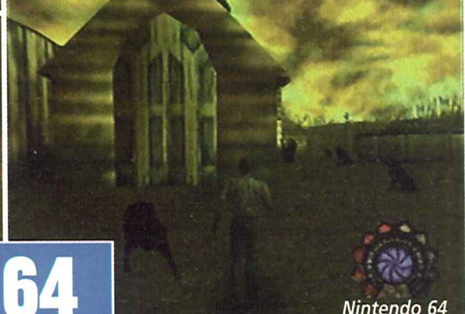

Raziel se va a mover por ambientes más oscuros y tenebrosos que los que acostumbra a visitar Lara. Pese a todo, los destellos y juegos de luces estarán bastante mejor cuidados en el juego del vampiro.

■ IGUANA / ACCLAIM

Shadowman

Desde que hace unos años se anunciase su salida para el desaparecido 64DD, «Shadowman» se ha convertido en uno de los proyectos más ambiciosos (y largos) del mundo de los videojuegos. Pero ya falta muy poco para que, de la mano de Acclaim, podamos tomar el control de este oscuro personaje y adentrarnos en el misterioso mundo de los muertos. ¿Preparados para pasar miedo?





El protagonista, Mike, se transformará en Shadowman en los niveles en los que tenga que atravesar la puerta del mundo de los muertos

PS **N64**

Septiembre

Unos amplísimos escenarios de tétrica ambientación, una realización técnica impecable y un apasionante argumento en el que se mezclan hábilmente la acción y el terror, serán, sin duda, los puntos fuertes del último trabajo de Iguana.

Bajo estas premisas, «Shadowman» nos invitará a convertirnos en Mike Le Roi, un mercenario de Nueva Orleans reconvertido en héroe gracias a un rito vudú, al que le ha sido encargada la misión de detener, en el mundo de los muertos, a los peores asesinos de la historia

Para ello contará con la ayuda de Nettie -la hechicera vudú que le transformó en Shadowman-, y deberá manejar un completo arsenal y utilizar los poderes que le otorgan ►



Los enemigos que pueblan el "Asylum" son de lo más terrorífico, tanto por su amenazador aspecto como por la elevada IA que poseen.

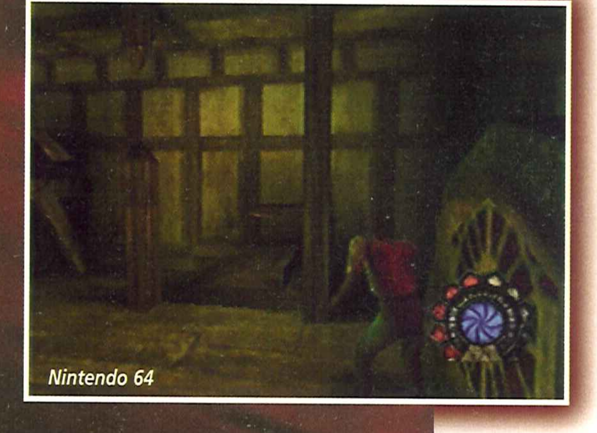
Los creadores de «Turok» se adentran ahora en un mundo siniestro para desarrollar una aventura de acción de gran calidad técnica y tétrico ambiente, en la que el protagonista se convertirá en un muerto viviente.



El mundo de las sombras, en el que se desarrolla la mitad de nuestra aventura, mostrará un aspecto tan espectacular como terrorífico.

En cualquier momento del juego podremos acceder a este menú para escoger los dos objetos o armas que queremos utilizar.



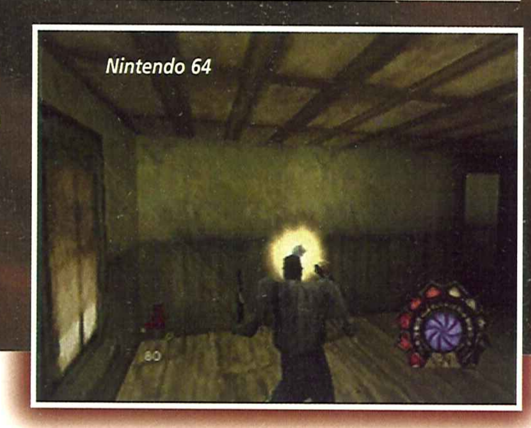




Los enormes escenarios 3D del juego recrearán el mundo más tétrico y tenebroso que hayáis visto nunca

Acción a dos manos

Uno de los detalles más cuidados de «Shadowman» son los "movimientos flexibles", una nueva técnica que permite actuar de manera independiente con cada mano. De este modo, será posible controlar dos armas a la vez, trepar mientras disparamos, o iluminarnos con una antorcha mientras sostenemos nuestra pistola en la otra mano. Además todos los movimientos han sido cuidados para permitir que el cambio de acciones no resulte brusco y no afecte al control.



sus tatuajes y la máscara de la muerte que lleva en el pecho.

Pero, a pesar de ello, su tarea no será nada sencilla, ya que deberá recorrer una y otra vez una veintena de complicados escenarios hasta desenmarañar sus secretos y liberar a todas las almas oscuras. De este modo, la aventura no se desarrollará de una forma lineal, sino que se nos irán revelando poco a poco los pasos a seguir hasta completar nuestro cometido, obligándonos a repetir algunos niveles por caminos alternativos.

Por otro lado, la realización técnica brillará a gran altura, mostrando una perfecta construcción de personajes y escenarios y unos efectos de luz realmente alucinantes. Además, contará con interesantes novedades jugables, como el uso simultáneo de ambas manos para disparar, una versatilidad sin ➤

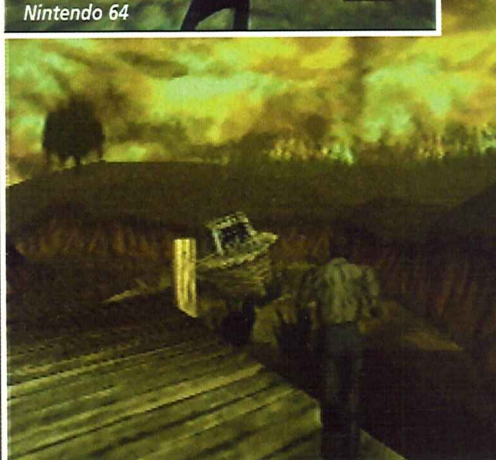
SHADOWMAN



Los efectos de luz en tiempo real con que se ha tratado todo el juego serán de lo más espectacular que se puede ver sobre una consola, ofreciendo un aspecto visual sorprendente.



«Shadowman» combinará momentos de suspense con otros en los que predominará la acción, como en los enfrentamientos con nuestros enemigos.





Nintendo 64

Los movimientos del personaje están muy cuidados y podremos llevar a cabo acciones muy variadas.

precedentes en las acciones del protagonista, y una notable IA para los enemigos.

La historia se irá desvelando mediante un montón de escenas cinemáticas, que estarán traducidas y dobladas a nuestro idioma, dándole un papel protagonista al desarrollo de la trama.

Con el final del verano ,llegará a N64 este auténtico bombazo, aunque los usuarios de PlayStation deberán esperar un poco más para disfrutar con el nuevo héroe de las tinieblas.

Un argumento de película

El advenimiento del fin del mundo, una dimensión paralela en la que conviven los seres más despiadados y la mitología vudú, se entremezclan magistralmente para desarrollar una historia apasionante que se apoya en unas escenas de vídeo de gran calidad y con diálogos en castellano.



Lo Mejor

- Un argumento terrorífico.
- Una realización técnica que quita el hipo.

Lo Peor

- La interminable espera desde que se anunció su lanzamiento.

Primera Impresión



Vuelve la moda del chaleco.



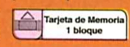


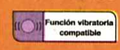
Unos terroristas pretenden hacer estallar una bomba biológica en el mismísimo centro de Washington. Tu misión naturalmente es impedírselo. Para ello, cuentas con todas las armas que puedas imaginar. Lo malo es que también cuentas con un montón de problemas y un montón de terroristas que no te lo van a poner nada fácil. Intriga, acción y estrategia en un solo juego.

¡Qué tengas suerte!

ADVERTENCIA: Este juego, por su temática o contenido, podría herir la sensibilidad del jugador por lo que se recomienda su uso sólo para mayores de 18 años.











Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/syphonfilter

■ ACTIVISION

Quake II

Su fama le precede. «Quake II», uno de los shoot ´em up más impresionantes de la historia, llegará muy pronto a la consola de Nintendo. Y todo parece indicar que nos encontramos ante uno de los mayores bombazos de los próximos meses.

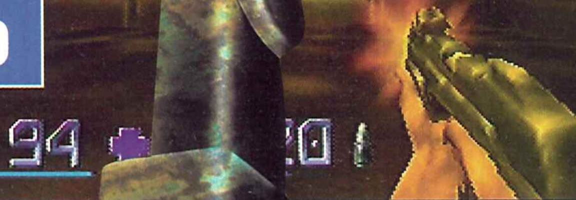
Después de disfrutar con obras maestras del género tales como «Goldeneye» o «Turok 2», el próximo lanzamiento para N64 pretende dar otra vuelta de tuerca al shoot ´em up en primera persona. Para ello, «Quake II» no sólo nos sorprenderá con un apartado visual impecable, que alcanzará cotas insospechadas gracias al expansion pak y a su modo en alta resolución, sino que ofrecerá un estilo de juego trepidante, diferente a todo lo que hayamos podido probar antes.

Esta vez, nuestro marine espacial tendrá que infiltrarse en una base enemiga y disparar a todo lo que se mueva, mientras recoge un auténtico arsenal ➤





Los enfrentamientos entre 4 jugadores a pantalla partida resultarán apasionantes.



Nintendo 64

Agosto

Ventajas ocultas



A lo largo de cada nivel tendremos que registrar todas las estancias palmo a palmo, ya que tras las paredes falsas se esconderán municiones, botiquines y otras suculentas sorpresas que nos ayudarán a completar nuestra misión.

La conversión de «Quake II» para N64 se perfila como uno de los juegos más impactantes de cara a este verano, gracias a un sorprendente apartado gráfico y a un impresionante modo multijugador.

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO



No todo será disparar y en algunos momentos del juego tendremos que hacer uso de los objetos que vayamos recogiendo, lo que añade cierto componente estratégico a «Quake II».



Nuestros enemigos se comportarán de un modo muy inteligente, intentando pillarnos siempre por sorpresa.



por los pasillos de cada nivel. Pero aquí nada será sencillo, ya que uno de los aspectos más cuidados de esta versión será la IA de nuestros enemigos, que siempre nos atacarán por sorpresa o en situaciones ventajosas.

Además, el componente aventurero tampoco quedará olvidado, y las misiones de cada nivel aparecerán perfectamente entrelazadas, de modo que los objetos recogidos en una misión serán necesarios en alguna de las siguientes. Por otro lado, los amplísimos escenarios y la gran cantidad de secretos ocultos, nos obligarán a recorrer por completo cada estancia, siempre en busca de nuevos items y municiones.

Sin embargo, si por algo destacará la secuela de «Quake», será por sus opciones



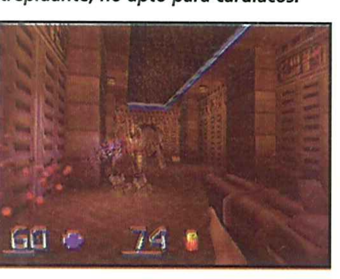
Los efectos de iluminación en tiempo real y las explosiones resultarán sumamente espectaculares.







El ritmo de juego será realmente trepidante, no apto para cardíacos.





El diseño de personajes, escenarios y armas resultará magistral.





QUAKE II



El arsenal de nuestro protagonista es realmente impresionante, desde las clásicas pistolas y lanzagranadas, hasta la mítica BGF de «Doom».

multijugador. Tanto para dos, como para cuatro jugadores simultáneos, las partidas sorprenderán por la velocidad y suavidad de sus movimientos, la variedad de los escenarios y la cantidad de modos de juego -deathmatch, por equipos, rescate de la bandera...- por lo que la diversión está asegurada.

Preparaos para entrar muy pronto en el mismo corazón de la acción con un cartucho que va a dar mucho que hablar.

Lo Mejor

- El modo multijugador, realmente el mejor que hemos visto en el género.
- Acción y crudeza a partes iguales.
- La impresionante IA de nuestros enemigos

Lo Peor

- Pelín violento ¿no?

Primera Impresión 

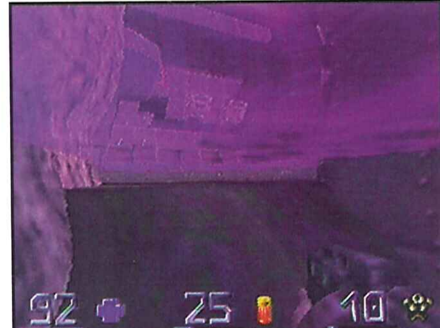
Detalles gore



El juego está repleto de detalles de extraordinaria crudeza, como las moscas alrededor de los cadáveres, o la posibilidad de destrozar a nuestros enemigos, lo que convierte a «Quake II» en un juego exclusivamente para adultos. Y que les guste el gore.

El modo multijugador, tanto para 2 como para 4 jugadores, destacará por la velocidad y suavidad de los movimientos.





Nuestro marine podrá utilizar algunos objetos -como una máscara de buceo-, que le otorgarán capacidades especiales.







■ ELECTRONIC ARTS

Croc 2

Con un montón de mejoras técnicas y jugables, muy pronto volverá a PlayStation el simpático cocodrilo que protagonizó el primer juego de plataformas totalmente tridimensional para la consola de Sony.

Una vez más, los Gobbos -esas adorables y peludas criaturitas- se han metido en problemas, y nuestro simpático reptil será el único capaz de resolver este embrollo en un nuevo juego de plataformas 3D que potenciará las cualidades de su antecesor.

Siguiendo el mismo sistema de juego basado en los saltos casi constantes, los chicos de Argonaut le han otorgado al bueno de Croc nuevas habilidades y le han metido en una colorista aventura que poseerá un desarrollo menos lineal y que, por tanto, resultará bastante más entretenida y variada que la primera parte.

Además de incorporar sensibles mejoras técnicas -incluido un nuevo sistema de cámaras mucho más jugable-, el regreso del cocodrilo contará con nuevos personajes y con la posibilidad ►





▲ Los coloristas escenarios serán de lo más variado, tanto por su ambientación como por su estructura.



▲ Croc podrá realizar ahora muchas nuevas acciones, como montar en esta vagoneta.



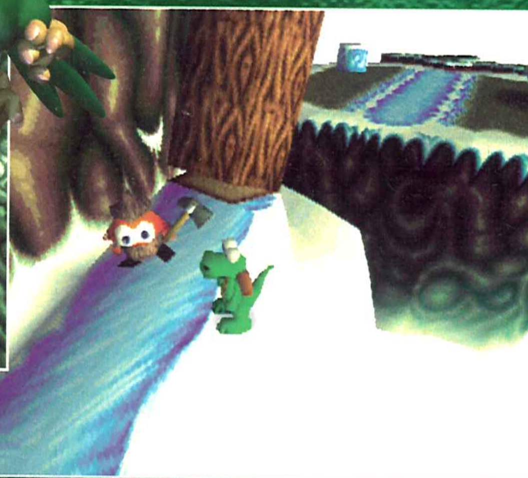
PlayStation

Septiembre

«Croc 2» tendrá en «Spyro the Dragon» a su mayor rival, pues ambos juegos poseen un desarrollo entre la aventura y las plataformas y los dos desbordan colorido y simpatía.



▲ Croc deberá recoger todas las joyas que pueda para luego cambiarlas por otros útiles objetos en las tiendas.

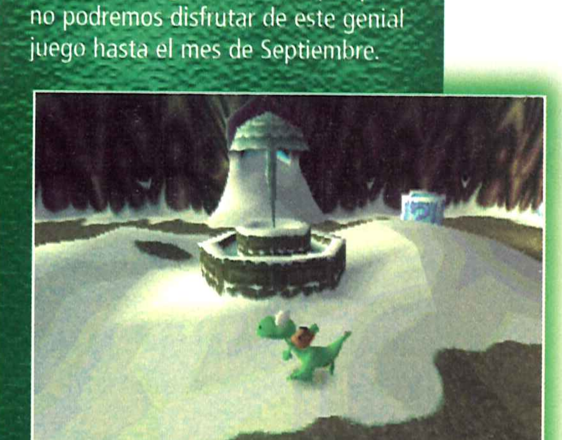


► de cambiar las joyas que vayamos recogiendo por otros objetos de diversa utilidad.

Un montón de niveles por explorar -incluyendo alguna que otra fase oculta-, 5 tribus de Gobbos diferentes y hasta 7 enemigos finales serán parte del camino que Croc deberá recorrer para liberar su pueblo del malvado Barón Dante.

Eso sí, preparaos para decir aquello de "hasta luego cocodrilo", porque no podremos disfrutar de este genial juego hasta el mes de Septiembre.

▲ En algunas ocasiones contaremos con la colaboración de algunos Gobbos para abrirnos camino. Ese árbol talado nos servirá de puente.





▲ Aunque el desarrollo del juego será más "aventurero", no faltarán los momentos en los que Croc deberá demostrar sus habilidades en el salto para evitar peligros.





▲ Esto de mover bloques se está poniendo de moda. No hay ninguna buena aventura que se precie que nos nos haga "currar" un poquito.



Lo Mejor

▲ El juego resulta menos lineal y más variado que la primera parte.

Lo Peor

▼ ¿Demasiado parecido a su antecesor?

▼ El control nos parece algo impreciso.



Primera Impresión





■ PSYGNOSIS

Wipeout 3

PlayStation

Agosto

Con la garantía del éxito obtenido en las dos anteriores entregas, Psygnosis tiene ya casi a punto la esperadísima nueva edición del juego de carreras futuristas por excelencia.



Cuando apareció la primera parte de «Wipeout», todos quedamos sorprendidos y admirados por la gran imaginación desplegada a la hora de dotar a un género hasta entonces algo estancado (el de la velocidad) de un estilo totalmente innovador y espectacular. Y fue la extremada velocidad que llegaban a alcanzar las naves, unida a la atractiva posibilidad de usar diversas armas contra nuestros oponentes, lo que hizo que este juego se convirtiera rápidamente en un "best-seller".

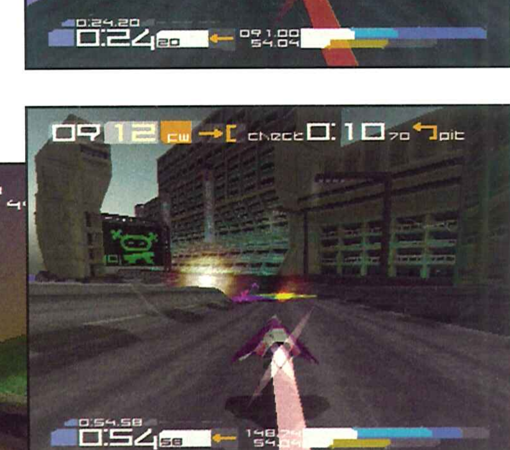
Después, con la aparición de «Wipeout 2097», Psygnosis se consagró definitivamente al realizar una más que correcta actualización del juego, incorporando varias novedades que consiguieron encandilar a multitud de usuarios de PlayStation.

Pues bien, aunque el lapso de tiempo haya sido grande, por fin la tercera parte se acerca al mercado, y parece que va a incluir novedades muy interesantes.

Para empezar, a las 5 naves ya ►



▲ Las protagonistas serán 8 naves flotantes que correrán por nuevos y espectaculares circuitos.





► Gráficamente, el juego ha sido mejorado con multitud de nuevos efectos de luz de mayor calidad. Además, se está procurando aumentar -si cabe- la sensación de velocidad.

Muchos eran los fans que esperaban con ansiedad la tercera entrega de este juego, y por fin sus plegarias han sido escuchadas: preparaos para nuevas armas, naves, circuitos, música más cañera y, por supuesto, velocidad trepidante.

VELOCIDAD



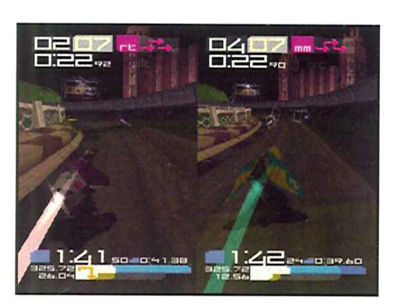
Por supuesto, en el recorrido de las carreras encontraremos armas para disparar a nuestros oponentes.

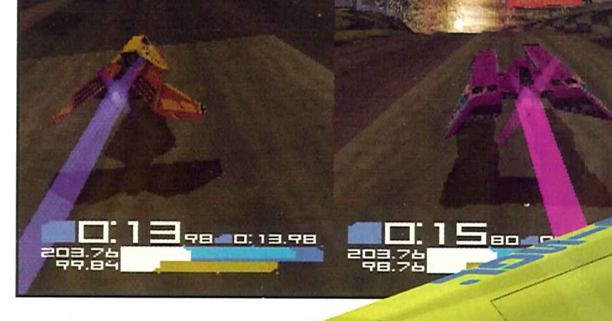






El grupo "Sasha" está siendo el encargado de crear la cañera banda sonora habitual en la serie.





Tampoco faltará una opción para dos jugadores simultáneos.





existentes, se han añadido 3 más, lo que hace un total de 8 naves disponibles. Además, tanto dichas naves como los nuevos circuitos presentarán un diseño muy mejorado, en el que destacarán los efectos de luz en las explosiones, en las estelas de las naves y en la propia iluminación de los decorados.

Desde otro punto de vista, por primera vez el juego será compatible con el control analógico (lo que permitirá un mayor realismo y suavidad en el manejo de las naves), así como con el Dual Shock, con el que sentiremos los golpes y explosiones en nuestras propias carnes.

En definitiva, una secuela que quiere llevar la velocidad a límites insospechados, aunque aún habrá que esperar un mesecito más para comprobar si lo ha conseguido.

Lo Mejor

- La sensación de velocidad.
- Jugar con el Dual Shock.

Lo Peor

- ¿Aportará realmente suficientes novedades?

Primera Impresión



■ THQ ■ ROL-LUCHA





Shaolin

Se coge la temática y el ambiente típico de las aventuras japonesas y se combina con un poco de rol, aderezado todo ello con un sistema de combates propio de un juego de lucha. Le añadimos un apartado gráfico atractivo y varios modos de juego, agitamos bien y... ¡aquí tenemos el cóctel «Shaolin»!

PlayStation
Agosto



El modo "normal" será un RPG con conversaciones (¿en inglés?), multitud de localizaciones y un buen argumento.







Cóctel explosivo, se puede decir, ya que la mezcla de géneros que THQ ha creado para este juego promete ser de lo más atractiva.

En principio, el juego es un RPG de tipo más o menos convencional, con la novedad de que los combates no funcionarán ni por turnos, ni en tiempo real, sino siguiendo todas las bases de un juego de lucha en toda regla, es decir, barras de energía, multitud de movimientos, etc. Pero, además, los personajes no se limitarán a dar unos cuantos golpes predefinidos, sino que incluso podremos elegir el estilo de lucha a usar de entre los 6 disponibles (artes marciales en cualquiera de los casos).

Y esto no es todo. El juego dispone de algunos otros modos totalmente independientes del "normal", y que podrían ser considerados hasta cierto punto como subjuegos, como son el Time Attack o el modo Versus, en el que será posible enfrentar a 2, 4, o incluso 8 luchadores en un combate todos-contra-todos (en el último caso, sólo se podrá jugar controlando a un "mokujin").

En definitiva, un juego que desde el primer momento viene llamando la atención por lo novedoso de su estilo, y que esperamos acabe de cuajar, porque la cosa puede resultar sumamente interesante.



En el modo Time Attack habrá que vencer a un montón de "mokujines" en el menor tiempo posible.



Podremos optar entre 6 técnicas de lucha para cada personaje, cada una con sus propios movimientos.

El modo versus para 8 jugadores enfrentará a otros tantos "mokujines" en un todos contra todos.

Lo Mejor

▲ El estilo innovador mezclando el rol y la lucha tipo versus.

Lo Peor

▼ El desarrollo parece poco fluido. Ya veremos.





■ KONAMI

Silent Hill

Un hombre solo en una ciudad fantasma. ¿Quién no ha tenido alguna vez una pesadilla similar? Partiendo de esa base, Konami nos presenta una escalofriante historia de esas que hay que disfrutar de noche, con la luz apagada… y la única compañía del miedo.

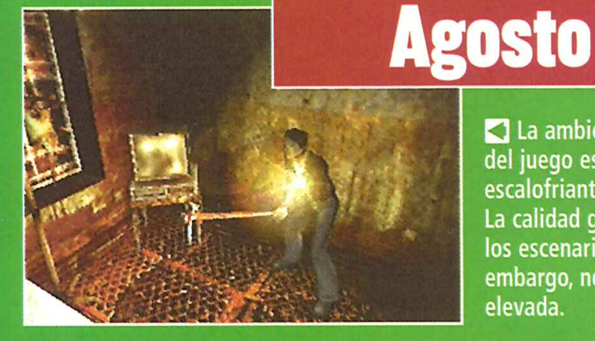
PlayStation

Agosto

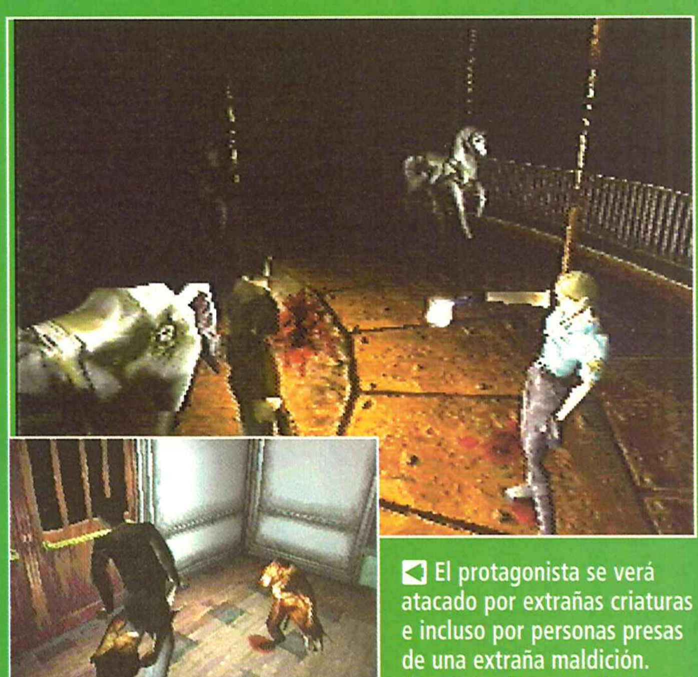
Lo más atractivo de este juego es que consigue crear una atmósfera angustiosa, más por la utilización de diferentes recursos argumentales que por una puesta en escena que asombre por sus gráficos. Es más, ya os adelantamos que la calidad gráfica del juego no es demasiado brillante. Konami ha preferido centrar todos sus esfuerzos en construir una historia estremecedora, salpicada con algunos golpes de efecto geniales, dentro de un ambiente siempre inquietante. Algo que se consigue gracias a la astuta utilización de los efectos de sonido y de jugar con las luces, las sombras y la niebla. En otras palabras, por el hecho de no saber nunca lo que nos vamos a encontrar a un palmo de nuestras narices.

Mucha gente piensa que estamos ante un clónico de «Resident Evil», y no es así en absoluto. Aquí la acción queda en un plano bastante secundario, se apuesta más descaradamente por la aventura, y tanto los puzzles como los enigmas acaparan casi todo el protagonismo.

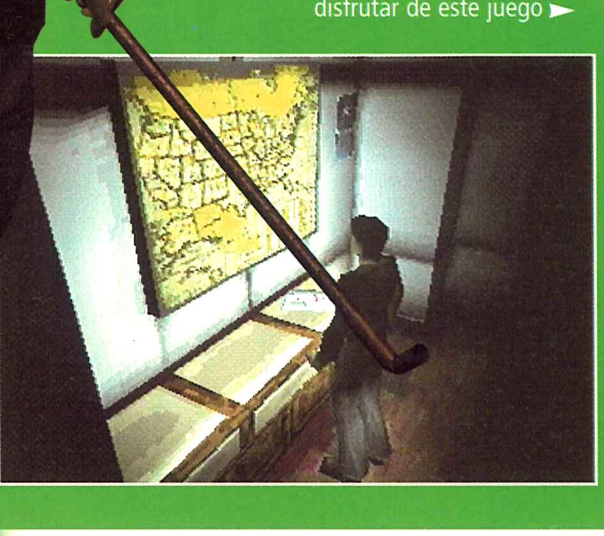
Pero lo que más os hará disfrutar de este juego ►

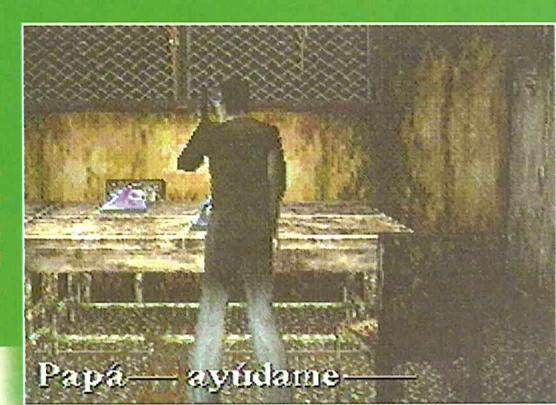


◄ La ambientación del juego es realmente escalofriante. La calidad gráfica de los escenarios, sin embargo, no es muy elevada.



◄ El protagonista se verá atacado por extrañas criaturas e incluso por personas presas de una extraña maldición. Una auténtica pesadilla.





► Mason recibe una llamada de su hija perdida. Su voz suena lejana... Como veis, miedo en su máxima expresión.

«Resident Evil» rompió esquemas y, desde entonces, las aventuras de terror se han convertido en uno de los subgéneros preferidos por el gran público. «Silent Hill» enfoca la aventura desde un punto de vista aún más inquietante.

■ AVENTURA DE TERROR

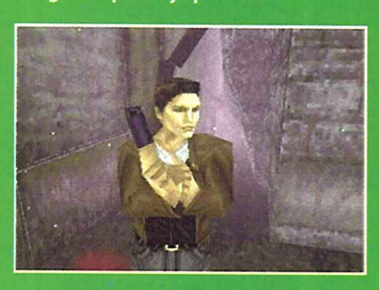


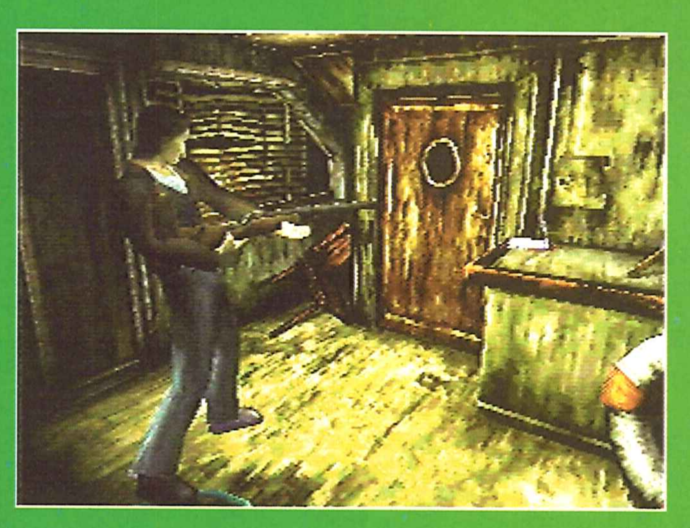


El juego contiene secuencias de FMV para el comienzo del juego, algunas situaciones a lo largo de la aventura y el espectacular final. La música que las acompaña es alucinante.

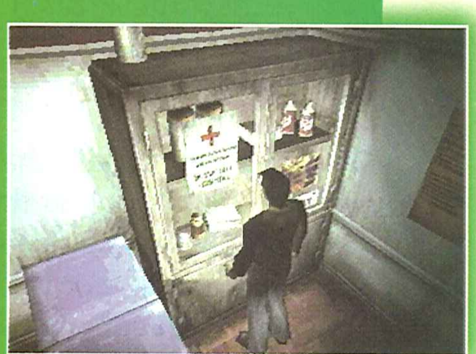


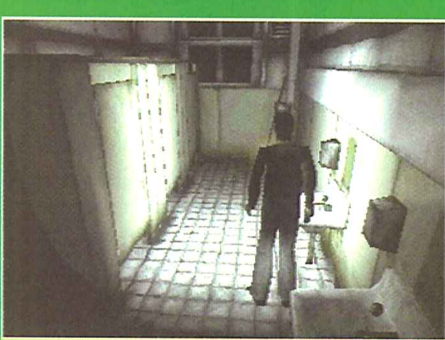
El juego está lleno de pistas y enigmas que hay que resolver.





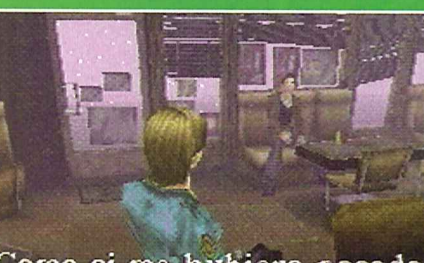
Tanto la niebla, en el exterior, como los efectos de luz, en los interiores, tienen un protagonismo fundamental durante todo el juego. Nunca llegaremos a ver más lejos de un par de metros.







Mason entra en unos lavabos, pero, al cabo de un rato, el escenario se convierte en un lugar terrorífico...



La inclusión de los subtítulos en castellano ha sido todo un acierto por parte de Konami España.

➤ será sin duda las sensaciones que trasmite, el sentimiento de estar de verdad ante una historia terrorífica, que impresiona más por lo angustioso de las situaciones que por un muestrario de terror más explícito. Terror psicológico que se dice. Hay sangre, pero apenas importa, hay monstruos, pero, salvo excepciones, no conforman el aspecto principal del juego. Eso sí, sustos, los que queráis, miedo, de sobra, y enigmas difíciles que resolver, para dar y tomar.

Además, Konami España nos obsequiará con una versión que llevará las voces en inglés y los subtítulos en castellano. Así, no nos perderemos ni un detalle de esta estremecedora historia.

Lo Mejor

La atmósfera inquietante y terrorífica que se respira en el juego.

Lo Peor

La calidad gráfica.



Primera Impresión



■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

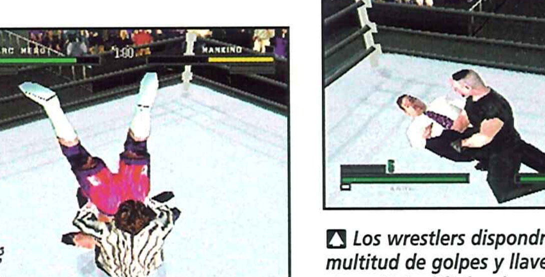
WWF Attitude

PlayStation

Agosto

El espectáculo de la lucha libre americana continúa siendo objeto de numerosos juegos para consola, pese a que actualmente goza de poca popularidad por estas tierras. El próximo será «Attitude», que llegará a España por cortesía de Acclaim.





Los wrestlers dispondrán de multitud de golpes y llaves no demasiado difíciles de realizar.



Gracias a la abrumadora cifra de luchadores y modos, las posibilidades de juego son casi infinitas.

Tras la buena crítica que recibió el anterior «WWF Warzone» para PlayStation, al que se le aplaudieron tanto sus altas cotas de jugabilidad como su excelente nivel gráfico, Acclaim ha preparado un nuevo título deportivo bajo el singular marco del wrestling.

Por supuesto, los programadores no se van a limitar a lanzar una simple actualización del juego, de modo que esta entrega incorporará numerosas novedades interesantes.

Por ejemplo, para esta versión el número de luchadores ha sido aumentado hasta 40 (más del doble que en «Warzone»), a lo que hay que sumarle la opción para crear nuestro propio luchador personalizado.

También se ha mejorado el nivel gráfico, dotando a las texturas de los personajes de una mayor suavidad y aumentando notablemente la fluidez de las animaciones.

Mención aparte merecen los modos de juego, que alcanzarán la abrumadora cifra de ¡¡85!!, incluyendo opciones para 1 a 4 jugadores simultáneos. Como veis, alternativas no os van a faltar.

De momento, el juego promete situarse entre los mejores de este subgénero, aunque los aficionados a este deporte-espectáculo tendrán que esperar hasta agosto para empezar a retorcer piernas y brazos.





Lo Mejor

La gran cantidad de modos y luchadores disponibles.

Lo Peor

La versión probada (aún sin terminar) era muy lenta.

Primera Impresión

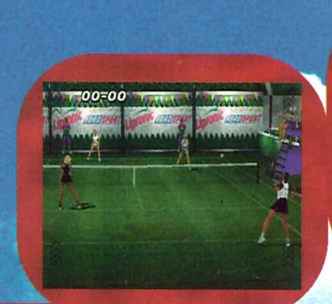


All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, ¨Smash¨ , Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.











"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".

" Nota de la Versión PlayStation ".

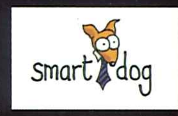


Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le comvierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

" Nota de la Versión PlayStation ".







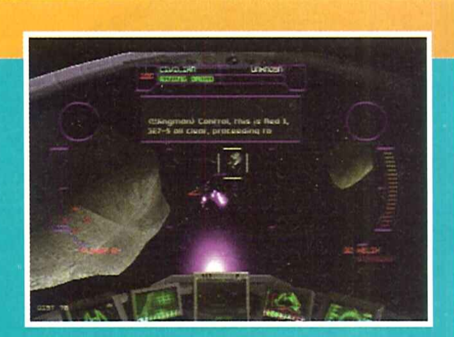
Disponible también en Alcampo

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



■ PSYGNOSIS

G-Police 2



«G-Police», uno de los "shoot'em up's" que más seguidores consiguió en PlayStation, tiene ya a punto su secuela. Y viene con las novedades suficientes como para aumentar el éxito de su antecesor.





▲ *«G-Police 2», manteniendo las 3D, tendrá unos gráficos más consistentes y llamativos que su antecesor.*

Las bases en que se cimentó el éxito que alcanzó la primera parte de este juego eran claras: unos efectivos y amplísimos mapeados tridimensionales (algo oscuros quizás) dentro de los cuales pilotábamos unas máquinas mitad avión, mitad helicóptero.

Cada una de las numerosas fases de que constaba el juego nos proponía objetivos totalmente diferentes, desde escoltar un vehículo a acabar con una escuadra de cazas enemigos.

Pues bien, esta segunda parte repetirá la fórmula de su antecesor, mejorando algunos aspectos. Por ejemplo, se ha ►





Podemos pilotar 5 vehículos distintos, entre ellos un coche blindado ▶ o un mech ▼

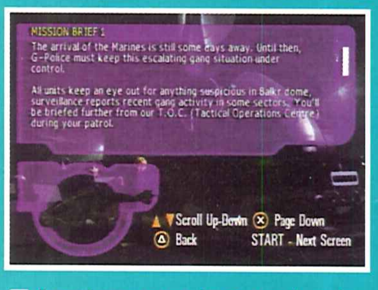




«G-Police 2» ha ampliado hasta 5 el número de vehículos y naves disponibles, incluirá 25 tipos diferentes de armas y deberemos arrasar todo a nuestro paso sobre más de 30 escenarios diferentes.



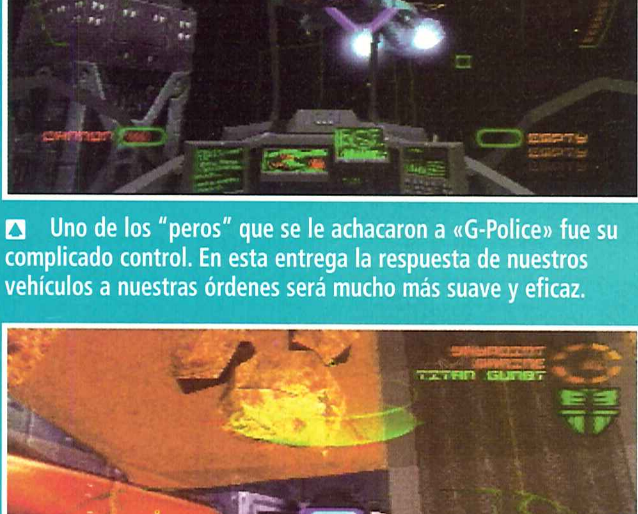
Antes de cada misión podremos equipar nuestro vehículo con el armamento adecuado para resolverla.



Es casi seguro que los textos de cada misión estarán traducidos al castellano.



Uno de los "peros" que se le achacaron a «G-Police» fue su complicado control. En esta entrega la respuesta de nuestros vehículos a nuestras órdenes será mucho más suave y eficaz.







► ampliado el número de vehículos disponibles, que ahora serán cinco, incluyendo dos helicópteros, una nave espacial, un coche blindado y una especie de robot mecha bípedo.

Por otra parte, dispondremos de la nada despreciable cifra de 25 tipos diferentes de armas para afrontar las 30 fases, más algunas fases de bonus, que compondrán el juego.

La apariencia gráfica seguirá el modelo tridimensional de la primera parte, aunque los escenarios serán sensiblemente más detallados y nítidos.

En definitiva, una secuela que llega con la clara intención de convertirse en el nuevo "shoot'em up" de moda.

Lo Mejor

Han reducido la dificultad respecto a la primera parte.

Lo Peor

¿Escenarios repetitivos?

Primera Impresión





PlayStation

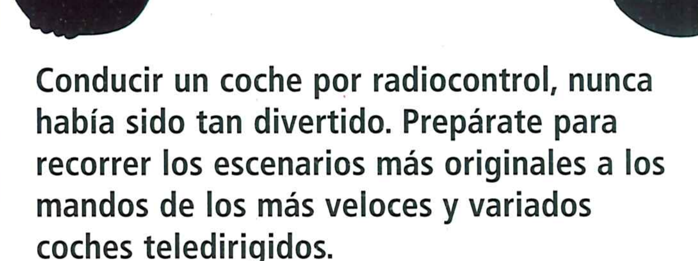
Septiembre

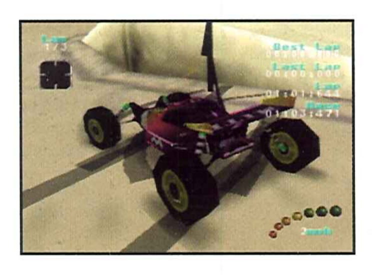
En el juego podremos alternar una vista exterior con otra desde el interior de la cabina.



■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD

Re-Volt









Dispondremos de unos 20 modelos diferentes de coches teledirigidos, que correrán en 30 circuitos.



Los escenarios recrearán lugares a tamaño real, convirtiendo objetos cotidianos en tramos del circuito.

Conducir un coche por radiocontrol, nunca había sido tan divertido. Prepárate para recorrer los escenarios más originales a los mandos de los más veloces y variados coches teledirigidos.

Nintendo 64

Septiembre



El comportamiento de estos pequeños bólidos será de lo más realista, combinando una endiablada velocidad con saltos, vuelcos y todo tipo de maniobras típicas de estas divertidas máquinas.

Más de 20 coches teledirigidos de todo tipo se darán cita en las espectaculares carreras que Acclaim nos ha preparado para el final del verano.

A lo largo de 7 diferentes escenarios y aproximadamente 30 circuitos ambientados en lugares tan comunes como una juguetería, un jardín o un museo, vamos a poder disfrutar en nuestra N64 (y posteriormente también en PlayStation) de un estilo de conducción muy peculiar, en el que contrastará el realismo de las condiciones con un control más cercano al arcade.

Por otro lado, la velocidad que son capaces de desarrollar estos vehículos conseguirá que «Re-Volt» sea capaz de competir en jugabilidad y diversión con los mejores "simuladores serios".

Además, estas pequeñas máquinas van a contar con la posibilidad de recoger numerosos items y armas especiales para mejorar sus características a lo largo de unos circuitos llenos de secretos, trampas, y atajos escondidos.

Por si esto fuera poco, el cartucho contará con un completo editor para diseñar nuestros propios trazados, y con un montón de opciones -modo batalla y multijugador incluidos- que ayudarán a alargarle la vida a este juego.

Con todos estos ingredientes, las carreras por radiocontrol apuntan a convertirse en uno de los deportes de moda para los próximos meses.

Lo Mejor

- El realista comportamiento de los coches.
- La divertida construcción de los circuitos.

Lo Peor

- Mostrará una dificultad algo excesiva.

Primera Impresión 







SONY

Expediente X

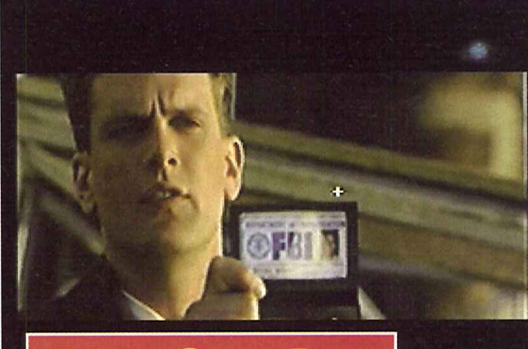
Los agentes Mulder y Scully van a trasladar el cuartel general del FBI a vuestra PlayStation, aunque con una importante particularidad. En este caso ellos serán las víctimas, y vosotros el agente que dirija la investigación para encontrarlos.

Chris Carter, el creador de la serie de TV, se ha encargado también de escribir el argumento del juego, que nos pondrá en el papel de un agente "guaperas" del FBI llamado Craig Willmore.

El caso que nos asignen comenzará con la misteriosa desaparición de los mismísimos Fox Mulder y Dana Scully (¿abducidos quizá?), y a partir de ahí tendremos que desarrollar una escrupulosa investigación que nos obligará a buscar pistas, interrogar sospechosos, recoger pruebas y visitar todo tipo de lugares donde podamos recabar información sobre su paradero.

Lo más novedoso del juego será su forma de plantear la acción, porque se va a tratar de una aventura interactiva filmada íntegramente en vídeo con actores reales. Aparecerán Mulder y Scully, así como otros personajes conocidos por todos los aficionados a la serie, como Skinner o "el fumador", pero su presencia será casi simbólica, ya que gran parte de la "película" se ha rodado con actores desconocidos.

Fox Interactive ha



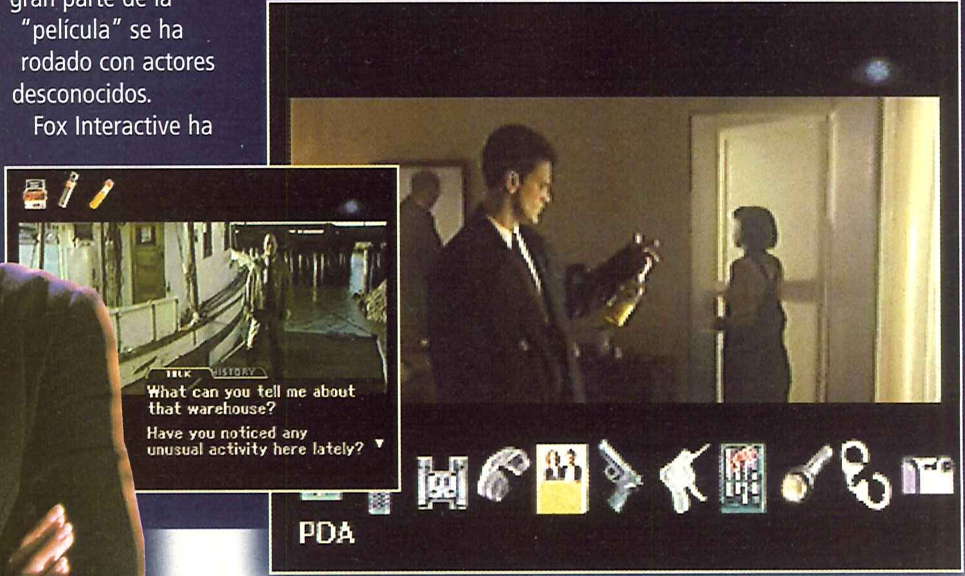
Este es el protagonista del juego, el agente Craig Willmore. Mulder y Scully, así como todos los personajes de la serie de TV, aparecerán en esta película interactiva, pero en contadas ocasiones.

PlayStation

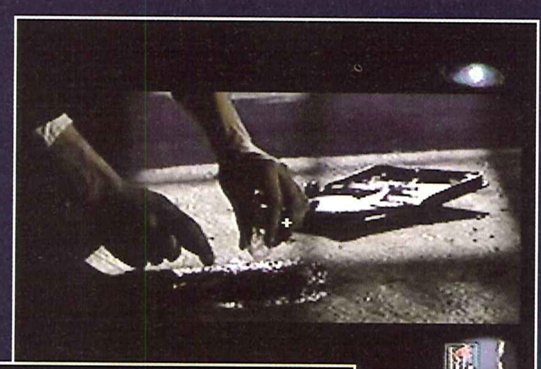
Septiembre



Este será nuestro despacho. En el ordenador tendremos una base de datos. Debajo aparecen los items que podremos utilizar.



■ AVENTURA INTERACTIVA



▶ Recoger pruebas en los lugares que visitemos será una de las actividades necesarias para progresar en nuestra investigación.



◀ El juego va a estar doblado y traducido. Así no perderemos ni un detalle de sus constantes diálogos.





empleado una tecnología llamada Virtual Cinema para hacer que todo se parezca a un episodio de televisión.

Así, «Expediente X» alternará la perspectiva en primera y tercera persona, y un puntero en forma de mano nos servirá para movernos por los lugares que visitemos.

Además, habrá un montón de items, (desde una pistola hasta unas gafas de visión nocturna, pasando por nuestro teléfono móvil), que nos ayudarán a cumplir nuestro objetivo, y el imprescindible doblaje al castellano servirá para captar las claves que nos trasmitan los constantes diálogos que contiene el juego.

Intuición, inteligencia y toda nuestra sagacidad serán necesarias para resolver el caso, que estará contenido nada menos que en cuatro CDs. Recordad: la verdad está ahí fuera. El juego, pronto en vuestra PlayStation. Y Mulder y Scully... ¿dónde están?

Lo Mejor

- ▲ Que llegue a PlayStation una serie de tanto éxito.
- ▲ El sentido detectivesco de su desarrollo.

Lo Peor

- ▼ Que no podamos controlar a Mulder y Scully.
- ▼ El ritmo de la acción será demasiado lento.

Primera Impresión 

■ THQ ■ VELOCIDAD

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael




PlayStation

Septiembre

Entre los ases del deporte, quien más, quien menos, ha dado nombre a un videojuego. Esta vez será el campeón de motocross Carmichael, quien apadrine un nuevo simulador de motos.

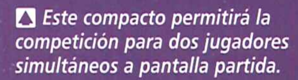
El cóctel explosivo entre velocidad y espectáculo que caracteriza el deporte del motocross, llegará muy pronto a nuestra consola dentro de un compacto cuyas principales bazas serán un prometedor aspecto visual y una enorme jugabilidad.

Con un control muy bien ajustado y una velocidad fuera de lo común, este lanzamiento se apoyará en un sistema de juego sencillo, que permitirá hacerse muy pronto con los mandos de nuestra máquina. Además, el juego contará con multitud de detalles -piruetas de los pilotos, fenómenos atmosféricos, motos que se van ensuciando...- que convertirán la competición en un auténtico espectáculo.

Por otro lado, en «Championship Motocross» vamos a contar con dos cilindradas diferentes, 12 circuitos, 9 motos reales en las que podremos configurar todos los aspectos mecánicos, y 6 modos de juego, entre los que destacará la opción para dos jugadores.

Un simulador de motos realmente prometedor.



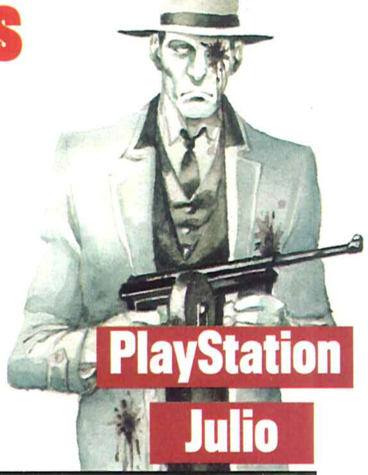


Este compacto permitirá la competición para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.

Primera Impresión 

■ CRYO ■ AVENTURA

The Guardian of Darkness

Fenómenos paranormales, apariciones, espectros... el mundo de lo desconocido se ha desatado y sólo un sacerdote será capaz de detener este caos y recuperar los objetos malditos que han causado semejante distorsión.



PlayStation

Julio




El último trabajo de Cryo nos llevará al lado más oscuro de los Expedientes X, poniéndonos en la piel de un exorcista encargado de desentrañar los misterios que se encuentran tras los fenómenos extraños más escalofriantes.

Un correcto entorno tridimensional, un montón de hechizos y los casos más misteriosos nos esperan en un nuevo compacto en el que primará la investigación por encima de los momentos de acción.

Además, todo el juego girará alrededor de una complicada trama, en la que cobrarán gran importancia los diálogos -en castellano- con los personajes de cada escenario y el uso que hagamos de nuestros poderes paranormales, tales como entrar en trance, disparar energía positiva o realizar exorcismos.

Las más extrañas localizaciones, enigmáticos personajes y un montón de objetos con extrañas capacidades esperan ocultos la próxima llegada de este guardián de las tinieblas a la consola de Sony.

Primera Impresión



Las revelaciones que nos vayan haciendo los personajes (en cristiano), serán fundamentales para el desarrollo de nuestra aventura.


Aunque nos encontremos con algunos misteriosos enemigos, la investigación primará sobre los momentos de acción.

PRACTICA O REZA

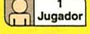
namco

TIME CRISIS

Ahora Time Crisis + Pistola G-Con 45™ por sólo 8.990 ptas.*

*Precio estimado.







Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

■ INFOGRAMES ■ PLATAFORMAS

Antz

Game Boy Color

Agosto

Los poseedores de la portátil de Nintendo van a poder disfrutar en breve de un divertido plataformas basado en la conocida película creada por los estudios Dreamworks.











Aunque existirá algún que otro sencillo puzzle que resolver, las plataformas serán la base fundamental de este juego.



«Antz» será un plataformas convencional, que ya deja entrever un nivel gráfico digno de elogio y un excelente colorido.

A lo largo del juego nos encontraremos con toda clase de elementos y localizaciones procedentes de la película, así como con algunos enemigos propios del film (como las termitas), y otros ideados para la ocasión, (como hormigas rivales).

Además, estará en castellano, por lo que todo aquel a quien le agradó la película de la factoría de Spielberg, podrá disfrutar muy pronto de las evoluciones de estas pequeñas criaturas en Game Boy Color.

Primera Impresión 

■ MGM INTERACTIVE ■ ACCIÓN

Tiny Tank

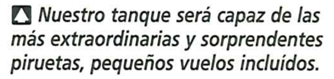


El nuevo héroe de PlayStation será un pequeño tanque amarillo, tan contundente por su armamento como por su genial sentido del humor.

PlayStation

Septiembre

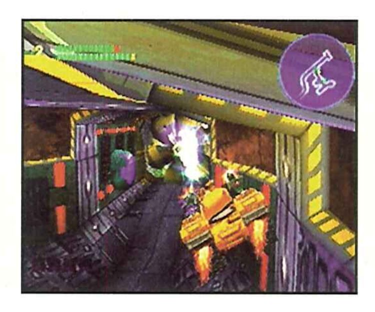




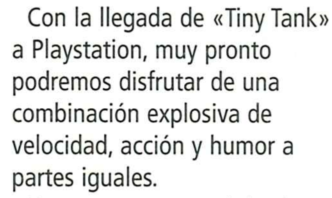
Nuestro tanque será capaz de las más extraordinarias y sorprendentes piruetas, pequeños vuelos incluidos.



El modo batalla, permite la participación simultánea de dos jugadores, la opción más divertida.





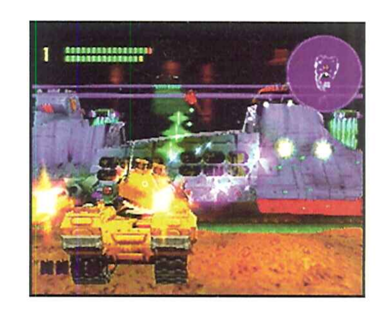


Con la llegada de «Tiny Tank» a Playstation, muy pronto podremos disfrutar de una combinación explosiva de velocidad, acción y humor a partes iguales.

Y es que esta vez, el destino del mundo no estará en manos del héroe de turno, sino de un "bebé tanque" con muy malas pulgas, dispuesto a borrar del mapa a los robots que han invadido la Tierra.

El juego se desarrollará en unos enormes mapeados tridimensionales plagados de enemigos, en los que nuestra labor será armarnos hasta los dientes y disparar a todo lo que se mueva.

Además podremos disfrutar de un divertidísimo modo batalla con un amigo, o medir nuestras fuerzas contra un tanque controlado por la propia consola, y todo esto rodeado de unos simpáticos gráficos, unas melodías rockeras, y unos comentarios de lo más sarcástico. Poneos el casco, porque este pequeño tanque no se parará ante nada.



Primera Impresión 

Soporte: Arcade **Compañía: Namco**

La evolución de la mejor lucha

Tras el impresionante «Soul Calibur», Namco quiere demostrar por qué sigue ocupando el trono de los arcades de lucha, y para ello se ha sacado de la manga esta nueva versión mejorada de «Tekken 3», con la que lleva al límite las posibilidades de su System 12 para recreativas.

Tekken Tag Tournament

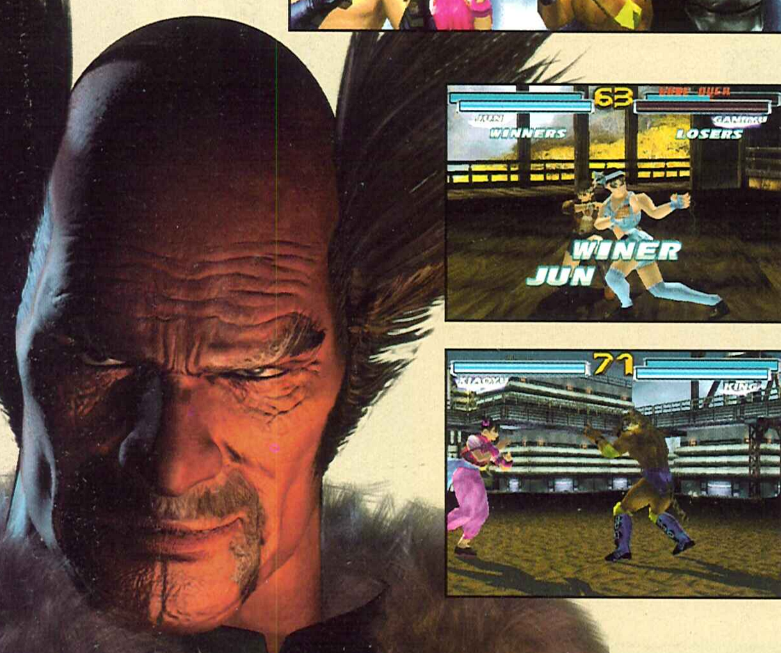


Los 34 protagonistas del último «Tekken» no estarán disponibles desde el principio, sino que irán apareciendo sucesivamente. Además, ahora tendremos que escoger a nuestros dos luchadores procurando tener un equipo equilibrado.

El juego

«Tekken 3» se supera a sí mismo

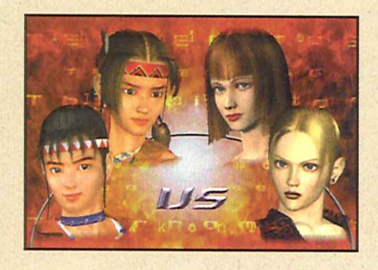
«Tekken TT» no será un juego nuevo, sino una versión de «Tekken 3» con importantes mejoras. Aparte de un original sistema de combate por equipos, esta arcade incluirá escenarios retocados que mostrarán las diferentes horas del día. Además, podremos contar con la cifra de 34 luchadores -20 iniciales y 14 que irán apareciendo con el tiempo- que han sido rescatados de la segunda y tercera parte de esta saga.
En cuanto al sistema de juego, será idéntico al de la versión original, aunque nuestros luchadores contarán con movimientos nuevos y con la inclusión de un quinto botón para controlar los cambios de personaje.





Lucha por equipos

Dos mejor que uno



Una de las novedades fundamentales de «T.T.T.» será la posibilidad de cambiar de luchador durante los combates. Al comenzar la partida, seleccionaremos dos luchadores, y una vez en juego, podremos hacerlos aparecer sucesivamente o combinar sus fuerzas para realizar golpes especiales.
De este modo, sólo perderemos un "round" cuando se haya terminado la energía de nuestros dos luchadores, ya que al ser eliminado el primero, aparecerá automáticamente su compañero. Este nuevo estilo de lucha ha hecho necesaria la incorporación de un quinto botón "switching", para permitir la ejecución de combos conjuntos sin entorpecer el ritmo de la acción.

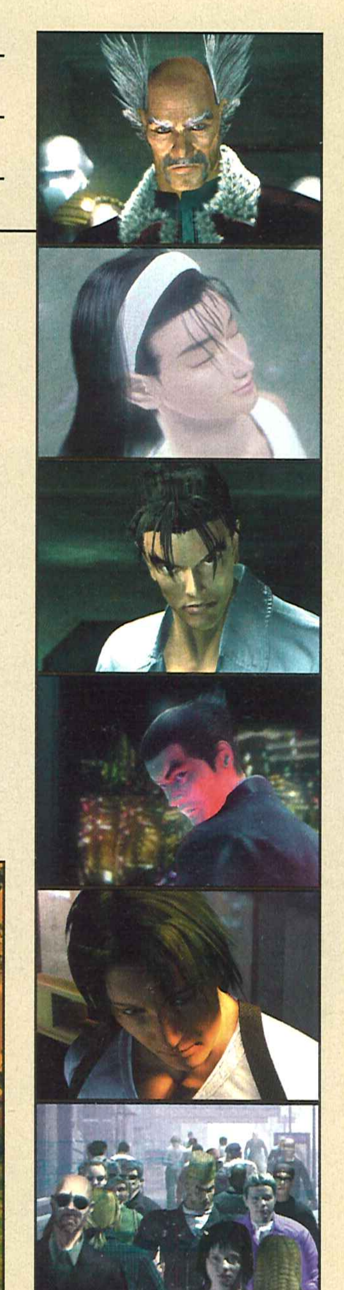
El nuevo arcade de «Tekken» incluirá la sorprendente cifra de 34 luchadores y permitirá combatir por equipos de dos.

La unión de los combos de nuestros dos luchadores resultarán doblemente espectaculares y demoledores.

Algunas mejoras visuales

¿Videojuego o película?

El nuevo «Tekken» también contará con importantes novedades gráficas. Nuevas pantallas de selección de personajes, algunas animaciones más y el cambio de vestuario serán alguno de los detalles que incluirá. Además, las escenas de presentación han cambiado por completo, ofreciendo un aspecto más cercano al de una película que al de un videojuego.

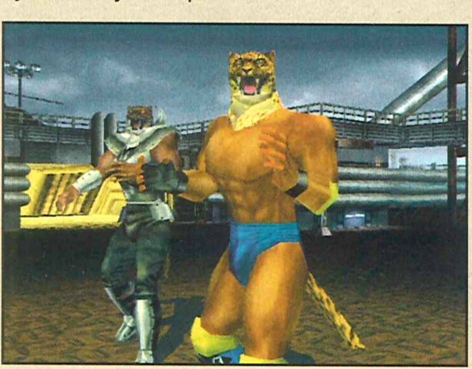




El nivel de calidad gráfica que alcanza la placa System 12 raya en la perfección.



Como ya es habitual en la serie «Tekken», al final de cada combate podremos disfrutar de las repeticiones a cámara lenta del golpe de gracia.





Consola: Nintendo 64 Compañía: Capcom

El terror llama a tu Nintendo 64

Capcom ha decidido obsequiar a los usuarios de N64 con la conversión de su éxito más sonado: «Resident Evil 2». Los dos CD´s del juego de PlayStation quedarán comprimidos en un supercartucho de nada menos que 512 megas, el de más memoria que haya aparecido jamás para esta consola.

Resident Evil 64

El argumento

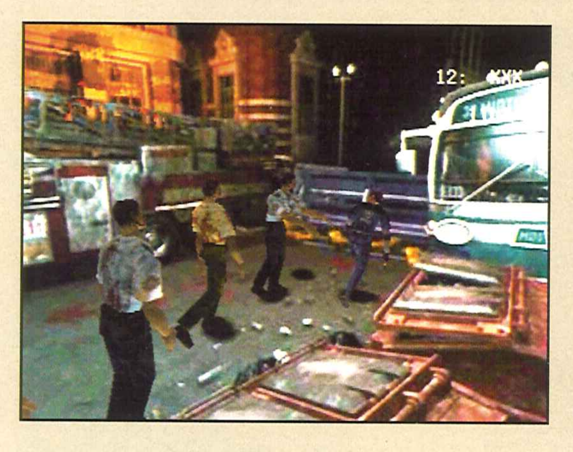
Algo viejo, algo nuevo.

Esta versión está basada en «RE 2» para PlayStation, pero Capcom está introduciendo algunos aspectos que le darán un aire nuevo. Para empezar, y teniendo en cuenta que en teoría los usuarios de N64 no saben lo que ocurrió en la primera parte, el cartucho contará con unas escenas introductorias que colocarán a los personajes en situación e incluso durante el juego se utilizará el llamado "letter system" que proporcionará información añadida acerca de determinados objetos o personajes. Después, nos encontraremos con muchas sorpresas, nuevas ropas para los protagonistas, más armas, algunos cambios en el argumento y puede que incluso nuevos escenarios.





A lo largo de la aventura veremos numerosas e impactantes escenas prerrenderizadas movidas por el mismo motor del juego.







El aspecto de los menús será muy parecido a los de la versión de PlayStation, aunque se rumorea que encontraremos nuevas armas.

Escenas de vídeo

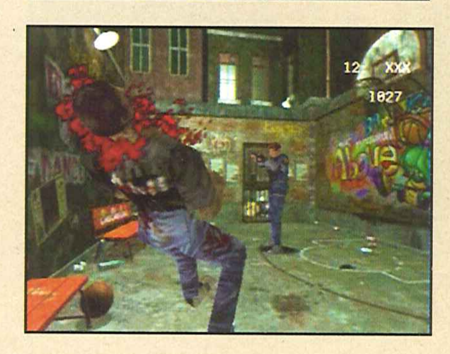
FMV en N64

Cuando Capcom anunció el lanzamiento de este juego para N64, todo el mundo se preguntó: ¿Y qué pasará con las imágenes de Full Motion Video que aparecieron en PlayStation? La respuesta hay que buscarla en los 512 megas con los que contará el cartucho: Capcom ha hecho lo imposible para incluir estas escenas, que se mostrarán con una excelente calidad. Esta será la primera vez que este tipo de imágenes aparezcan en esta consola (lo que influirá en el precio del cartucho, eso sí).

Pero las mejoras técnicas no acabarán ahí. Los tiempos de carga al traspasar las puertas se reducirán considerablemente (ventajas del cartucho), las animaciones de los personajes serán mucho más fluidas y rápidas, y éstos presentarán un aspecto más nítido y mejor modelado. Una serie de ventajas que se verán incrementadas con el uso del Expansion Pak. Los escenarios, como en PlayStation, estarán renderizados.



Los afortunados usuarios nipones podrán disponer de esta versión desde este mismo verano.





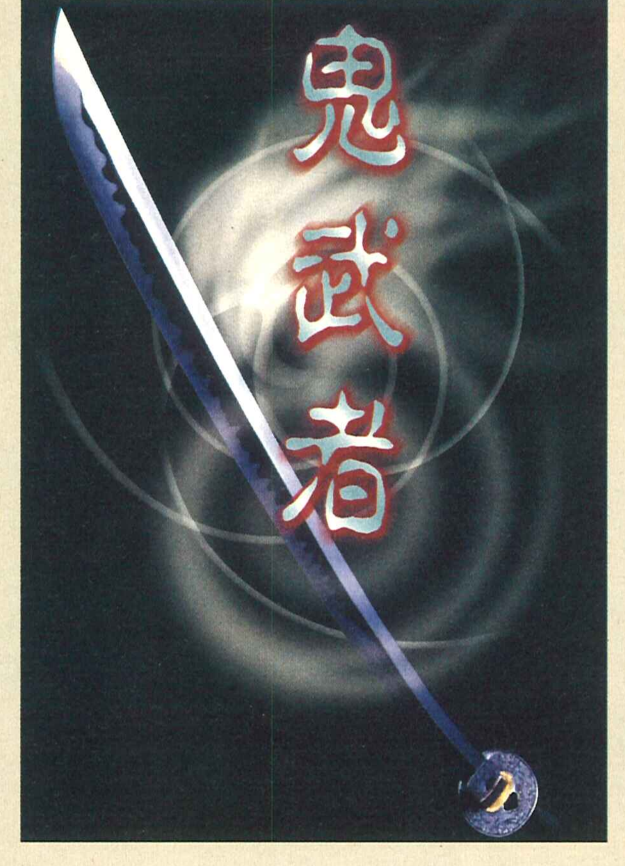
Esta versión ofrecerá la posibilidad de cambiar el color de la sangre de los zombies. Ya sabéis que casi siempre Nintendo obliga a las compañías de programación a incluir esta opción.

Consola: PlayStation   Compañía: Capcom

Más terror... en el Japón medieval

El éxito mundial de la serie «Resident Evil» ha llevado a Capcom a profundizar en ese estilo de juego. Sin embargo, con «Onimusha» quieren probar una aventura con ambientación "a la japonesa". Keiji Inafune, productor del juego, es nuestro invitado de lujo para presentároslo.

Onimusha



El argumento

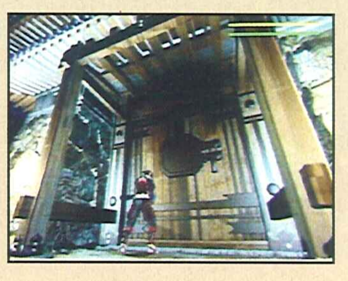
Un origen de leyenda

El argumento de «Onimusha» va a estar localizado en el año 1570, en la era Sengoku, y lo más atractivo del caso es que va a mezclar la ficción con hechos reales. Pero dejemos que sea el propio Inafune quien nos lo explique: *"La acción transcurre en el castillo de Inaba, en la prefectura de Gifu, y está centrada en el rescate de una princesa. Se desarrolla justo después de que un guerrero llamado Nobunaga recuperase un castillo, un hecho real que hizo que la gente pensase que su poder tenía un origen diabólico. El personaje principal también existió realmente. El jugador tiene que combatir con un montón de monstruos antes de entrar en el castillo, pero al mismo tiempo las tropas de Nobunaga rodean la fortaleza. La presión es grande, porque hay un tiempo límite y tenemos que movernos constantemente. De lo contrario, nos atacarán desde ambos lados".*

Suena bien como punto de partida para un juego, ¿verdad?. Samurais y criaturas demoníacas se dan cita en una trama apasionante que seguro que nos hace vivir emociones inolvidables.









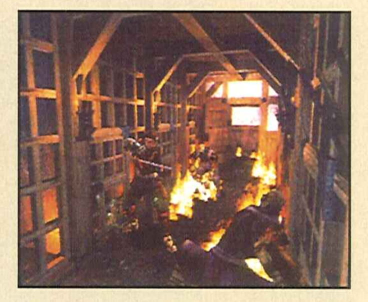
A la vista de esta pantalla, las perspectivas de cámara serán muy parecidas a las de «Resident Evil».



Ambientación medieval mezclada con un argumento de terror. ¿No os parece una combinación apasionante?



La elevada inteligencia artificial de los enemigos hará que utilicen rutinas de ataque muy variadas.



Los creadores de «Onimusha» pretenden que la carga de acción sea superior que la de los puzzles.

El estilo de juego

Influencia de «Resident Evil»







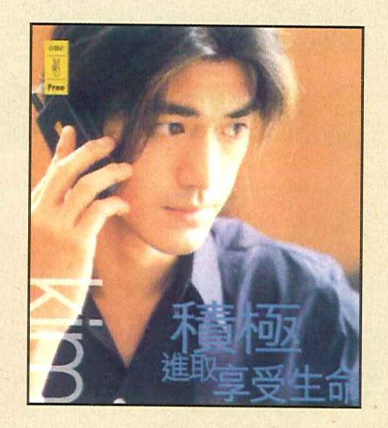


Parte del equipo que está programando «Onimusha» trabajó en la creación de «Resident Evil», así que no es difícil imaginar que el concepto básico resulta parecido. Sin embargo, Keiji Inafune admite algunas diferencias: *"En «Resident Evil» el objetivo principal era escapar de un lugar determinado, no matar zombies o monstruos. En «Onimusha» no queremos que el jugador escape, sino que utilice su katana para acabar con los enemigos. El protagonista tendrá que atacar a corta distancia, no disparar desde lejos. Esto le dará más emoción".* La acción, por tanto, tendrá bastante más presencia que en «Resident Evil», aunque la resolución de puzzles también jugará un papel importante en el desarrollo. ¿Y los enemigos? *"Hemos creado alrededor de veinte tipos diferentes, con los jefes finales a la cabeza. En «Resident Evil» sólo había dos o tres enemigos-tipo, pero como en «Onimusha» tienes que acercarte a ellos, necesitábamos más variedad. Su aspecto será como el de demonios salidos del infierno. Algunos estarán basados en insectos o animales, y otros, más numerosos, en seres humanos".*

El protagonista

Un ídolo convertido en samurai

Akechi Samanosuke es el protagonista de «Onimusha», aunque para el público japonés será inevitable reconocer en él a Kaneshiro Takeshi. ¿Qué es este lío de nombres? Resulta que Capcom ha creado al protagonista, Samanosuke, a imagen y semejanza del tal Takeshi, una estrella del cine, la televisión e incluso de la música en Japón. *"Supimos que Kaneshiro estaba muy interesado en hacer juegos, así que pensamos que merecería la pena preguntarle"*, nos dice Inafune. *"En vez de crear un personaje que se pareciera a él, hemos hecho uno que es exactamente como él".*







El protagonista deberá manejar una katana (espada samurai), aunque la magia también será un elemento importante en el desarrollo de esta nueva aventura de Capcom.

La presentación en sociedad

Capcom tiró la casa por la ventana

Capcom presentó el juego el pasado 16 de abril en el Tokyo International Forum. La espectacular ceremonia contó con la presencia de la Nueva Orquesta Filarmónica de Japón y de algunos músicos tradicionales japoneses, que interpretaron la banda sonora del juego mientras se mostraban las primeras imágenes en una gran pantalla panorámica. Semejante despliegue sonoro también tiene una explicación según Inafune: *"Creo que se puede atraer a los consumidores con un buen producto musical. Los gráficos y la jugabilidad no lo son todo".* Además, Inafune tiene en su cabeza una idea bien clara: *"Quiero mostrar un juego que se desarrolla en Japón con personajes que hablan japonés. Quiero que los jugadores extranjeros vean un juego de estilo totalmente japonés".* Pues ya podemos ir empezando a dar clases...



La Orquesta Filarmónica de Japón interpretó la banda sonora del juego, con lo que debut de «Onimusha» fue realmente "sonado".

Consola: Nintendo 64 Compañía: Koei

Nintendo también sabe de espionaje

Cuando los usuarios de PlayStation están disfrutando a tope de su «Metal Gear Solid», Koei contraataca en N64 anunciando un nuevo juego de "acción de espionaje táctico" con el que los poseedores de la grande de Nintendo también podrán meterse en la piel de un auténtico espía.

Win Back

Pese a todo, «Win Back» será un juego de acción, por lo que a veces habrá que utilizar las armas.

El argumento

Al estilo de «Metal Gear»

Una organización terrorista ha declarado la guerra al gobierno, y se ha atrincherado en un escondite subterráneo, a salvo de la mirada indiscreta de los satélites. El Ministerio de Defensa ha decidido que sólo el S.C.A.T. (Strategic Covert Action Team), puede evitar el desastre. Y aquí es donde entras en juego tú, Jean-Luc Cougar, agente de la S.C.A.T.
Tu misión consistirá en infiltrarte en el escondrijo del grupo terrorista y acabar con la rebelión lo antes posible. Pero, ¡cuidado! debes actuar con sigilo, como un auténtico espía, sin que te descubran. Si tienes que eliminar a alguien, hazlo por la espalda, y utiliza tus armas sólo si es completamente necesario, pues cualquier ruido podría delatarte. Sólo si actúas así, quizás puedas salir de allí con vida...







Al igual que sucede en «Metal Gear Solid», habrá que andar con mucho sigilo para que el enemigo no nos descubra, empleando las armas sólo cuando sea necesario.

El Juego

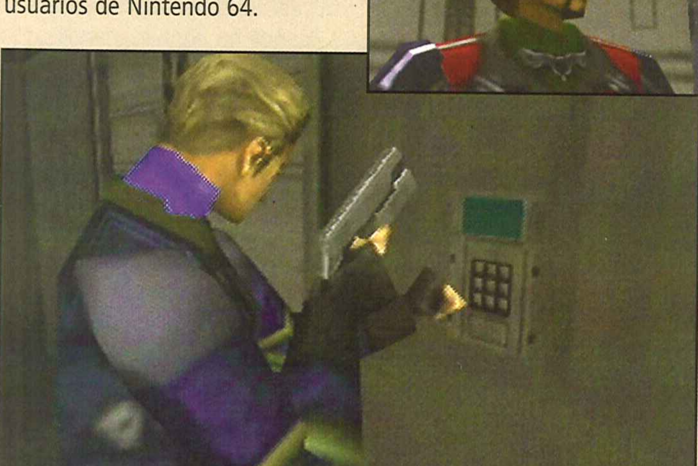
Toda una aventura por descubrir

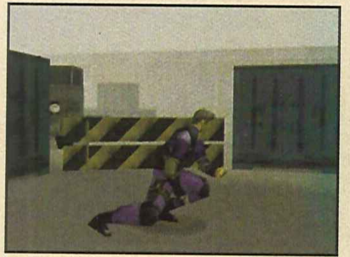
Estas escenas de vídeo sacadas del propio juego dan una idea de lo que «Win Back» tiene pensado ofrecer.
En principio, parece asegurada una excelente realización técnica, pues los personajes gozan de una nitidez y una cantidad de detalles simplemente extraordinaria. Dichos personajes se verán, además, fuertemente entrelazados por el desarrollo de un argumento firme y bien concebido.
El personaje principal tendrá toda una colección de armas a su disposición con la que enfrentarse a sus enemigos, que irán desde una simple pistola convencional a todo un rifle de asalto, pasando por la más variada gama de explosivos, granadas, etc.
Como veis, razones no le van a faltar a este juego para causar un fuerte impacto entre los usuarios de Nintendo 64.



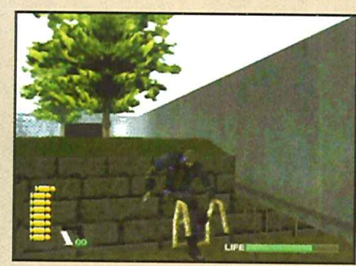








Quedaos con el nombre: Jean-Luc Cougar. Va a dar mucho que hablar en los próximos meses.



Aún no hemos visto a este personaje en movimiento, pero las imágenes auguran unas excelentes animaciones.



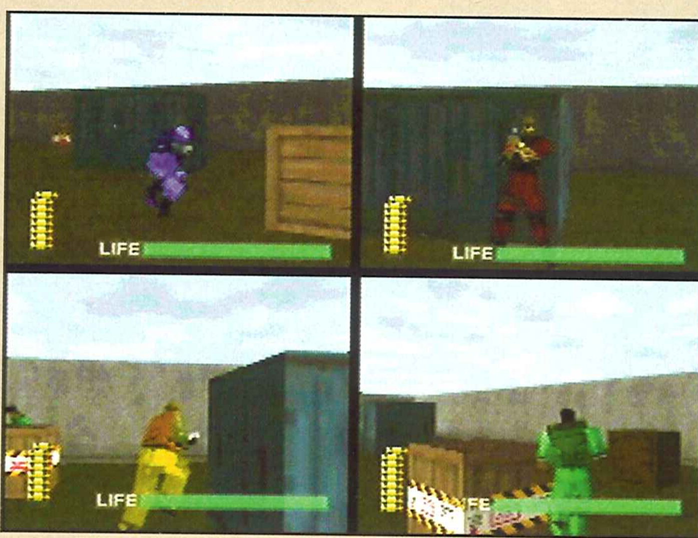
El juego aún se encuentra en una fase temprana de desarrollo, pero estas imágenes que os ofrecemos ya permiten vislumbrar la calidad de una aventura que promete mucho.





Modo para 4 jugadores

Espionaje a 4 bandas



Este juego incluirá la apasionante posibilidad de enfrentar a 4 jugadores de forma simultánea. El objetivo, por supuesto, será acabar con los demás, cuidando que ellos no te descubran antes.

El terror de los terroristas

«Metal Gear» ha creado un estilo de juego, y Sony se apunta a la idea del "espionaje táctico" con este impactante título en el que también intervienen agentes secretos y comandos terroristas, pero al que se le han imprimido unas dosis de acción mucho mayores.

Syphon Filter™



Como os decíamos el mes pasado, las comparaciones entre «Syphon Filter» y el superéxito de Konami son inevitables, aunque lo cierto es que ambos juegos poseen su propia personalidad. A pesar de que algunos elementos parecen casi calcados de «Metal Gear» -la batalla contra el helicóptero en un tejado, un par de niveles en los que el protagonista debe evitar ser descubierto o el hecho de recibir ayuda de una mujer asiática a través de un comunicador-, tras jugar unas horas con «Syphon Filter» no es difícil comprobar que se trata de dos aventuras bien diferentes.

En este juego de Sony el protagonismo absoluto lo acaparan una acción trepidante -que nos apabulla con tiroteos inolvidables, épicos- y la exploración tal y como la conocemos en juegos como «Tomb Raider», es decir, basada en encontrar determinados elementos dentro de inmensos mapeados o en hallar la forma de entrar o salir de diferentes lugares a base de ingenio (y de probar mil y una maneras hasta que descubrir la correcta).

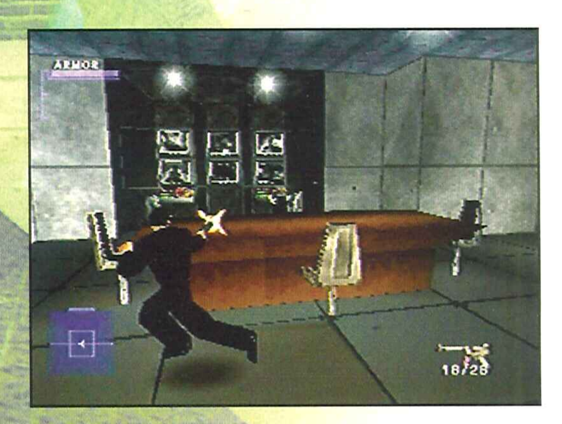
Por supuesto, esta mecánica cuenta con ligeras -y a veces contundentes- variaciones en algunas fases, que nos llevarán desde tener que introducirnos sigilosamente en edificios evitando ser vistos, hasta escapar de una base a punto de explotar abriéndonos paso a tiro limpio.Y entrando más en detalle, también deberemos afrontar otro tipo de situaciones como rescatar a unos rehenes usando nuestro rifle de franco-tirador, proteger a nuestros compañeros, inyectar un anti-virus a unos pobres individuos o eliminar a unos científicos. En fin, que la clásica mezcla de acción y exploración, que a ninguno nos resulta ya extraña, se transforma en este juego en una avalancha de situaciones inesperadas, sorprendentes y, sobre todo, muy tensas.

UN ARGUMENTO MUY BIEN HILVANADO.

Resulta loable, además, que esta sucesión de misiones de todo tipo se sucedan de forma admirable, intercalando los niveles más convencionales -aunque no por ello menos divertidos- con aquellos que destacan por su originalidad. Vamos, que se trata de uno de esos juegos que una vez que se empiezan resulta imposible dejarlos, porque siempre mantiene nuestra curiosidad pendiente de conocer qué es lo que nos deparara la siguiente misión.

A este catálogo de situaciones y planteamientos, se une ➤





- Tipo: **Aventura de Acción**
- Compañía: **989 Studios**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

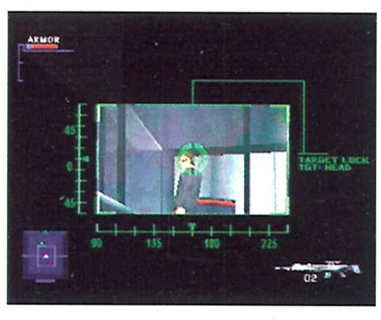
De armas tomar



Existen diferentes ametralladoras, cada una con sus características propias.



Nuestro protagonista dispondrá de un aparato que suelta descargas eléctricas.

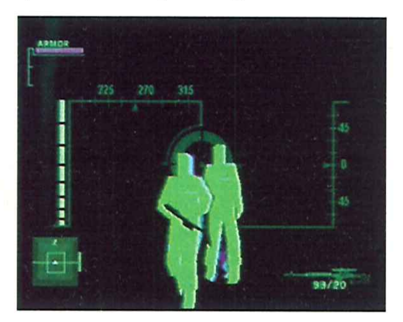


El rifle de francotirador cuenta con un potente zoom para larga distancia.



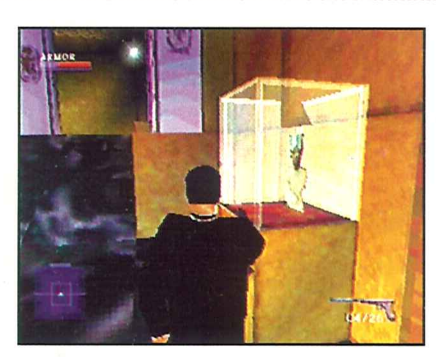
El lanzagranadas es el arma más potente, aunque difícil de encontrar.


Las granadas de gas son ideales para eliminar enemigos sigilosamente.



El otro sniper de visión nocturna será fundamental en algunos niveles.

En total, Gabriel Logan dispondrá de una docena de armas diferentes, entre las cuales se encuentran pistolas, fusiles, ametralladoras, granadas... aunque no todas están disponibles en todos los niveles. Por supuesto, la munición también es limitada. Aquí tenéis una selección de algunas de ellas.



Los escenarios son interactivos, de forma que podremos disparar y romper casi cualquier cosa, aunque no sirva de nada. Muy real.

Lo que este juego nos propone es ACCIÓN en el sentido más amplio de la palabra, dentro de una aventura TREPIDANTE.





Uno de los aspectos más impactantes de este juego es el realismo de las animaciones de los terroristas cuando son abatidos. Además de la abundante presencia de "salsa de tomate", veremos situaciones muy tensas que hacen de «Syphon Filter» un juego recomendado exclusivamente para adultos.




La pixelación que muestran algunos decorados hacen que el juego no ofrezca un apartado gráfico "redondo".

Actuando con sigilo

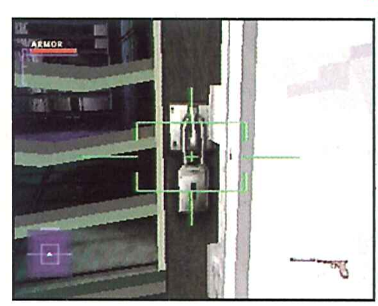



En un par de niveles, Logan tendrá que actuar sin ser descubierto, eliminando con sigilo a los enemigos. Es el momento de andar de puntillas y utilizar la pistola con silenciador. Estas escenas recuerdan bastante a «Metal Gear».

El arte de apuntar







En general, Logan apunta automáticamente cuando aparece un enemigo, pero en ocasiones deberemos hacerlo manualmente. Serán momentos en los que necesitaremos afinar al máximo la puntería, ya sea para disparar a larga distancia o para darles en el coco a los terroristas que llevan chaleco antibalas.



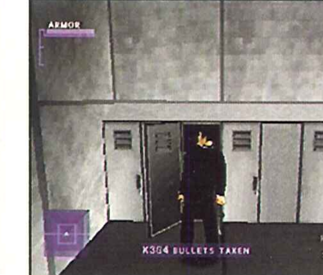


En determinadas ocasiones, Logan deberá auparse para proseguir su camino

Logan se topa con un cartel de una película de espionaje. Un toque de humor.



La linterna nos servirá para localizar cajas de municiones en la oscuridad

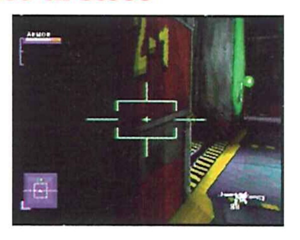


También en algunas taquillas podemos encontrar munición.





Los tiroteos



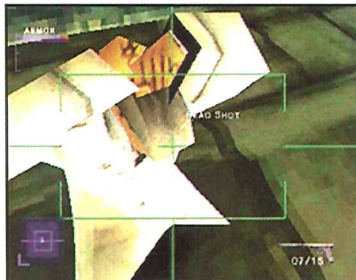

Además de los tiroteos a campo abierto, habrá muchos en los que deberemos estar parapetados. En ese momento, combinando la forma de apuntar manual con los botones de movimiento lateral, podremos disparar y después escondernos con rapidez.

➤ además, la presentación de localizaciones muy diferentes entre sí, que llevarán al protagonista a recorrer desde las calles de una ciudad hasta parajes helados, pasando por catacumbas, almacenes o bases secretas. Una variedad muy de agradecer y que confiere al juego un aire muy cinematográfico.

El enorme atractivo de «Syphon Filter» se completa con la versatilidad de un protagonista que es capaz de moverse con agilidad por cualquier tipo de terreno (aunque al principio cueste un poco hacerse con él) y especialmente dotado para afrontar los tiroteos con unas habilidades sorprendentes, que consiguen que estos intercambios de disparos se presenten tan reales como apasionantes. Además, el amigo Logan cuenta con un arsenal que hace parecer a Rambo una hermanita de la caridad y que

Órdenes son órdenes





La crudeza de este juego se manifiesta en momentos como éste, en los que tendremos que eliminar a unos malvados científicos que han creado un virus mortal. Estas escenas no son aptas para menores ni para personas sensibles. Avisados quedáis.



Las explosiones resultarán espectaculares en algunos momentos.







Alternativas: ***«Syphon Filter» recoge elementos de algunos de los juegos más grandes, como «Metal Gear», «Tomb Raider» o «Apocalypse» para inventarse una personalidad propia. Por tanto, no existe ninguna alternativa como tal.***



Si Logan se acerca en exceso a la pantalla, su cuerpo se hará transparente para dejarnos ver todo el decorado.





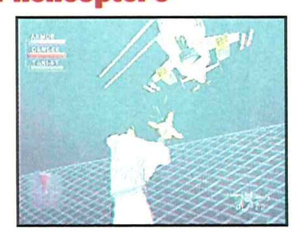
A veces, aunque vayamos de smoking, deberemos recurrir a utilizar métodos poco delicados y ortodoxos para abrir una puerta...

incluye desde todo tipo de armas de fuego (pistolas de diferentes calibres, ametralladoras de todo tipo, fusiles, rifles de precisión...), hasta dos clases de granadas e incluso un aparato que lanza descargas eléctricas.

Una realización técnica notabilísima redondea las cualidades de este título, que se convertirá sin duda en el preferido de los jugadores más osados y dispuestos a afrontar las situaciones más comprometidas.

Manuel del Campo

El helicóptero





Sin duda este es otro de los momentos que más nos recuerda a «Metal Gear». También Logan se las tendrá que ver con un helicóptero haciendo uso de sus armas. Una batalla nada sencilla para el protagonista de esta aventura.

Gráficos: 91

Sobresalientes en general, aunque el acabado no resulta totalmente redondo por la notable pixelación. Las animaciones son de gran calidad, al igual que el colorido y los efectos de luz.

Sonido: 96

Los efectos de sonido son totalmente reales, y las voces en castellano y la banda sonora completan un trabajo impecable.

Jugabilidad: 91

Hay que aprender a usar todas las habilidades de Logan para afrontar el juego con garantías. Después es una gozada, aunque algunos niveles son enormemente difíciles.

Diversión: 94

«Syphon Filter» propone una sucesión de situaciones muy variadas, tensas y trepidantes, presentadas mediante un desarrollo casi cinematográfico.

Opinión:

Pese a tener algunos elementos en común con «Metal Gear», «Syphon Filter» posee una personalidad propia que le convierte en un título apasionante y diferente. Es más, puede que se presente como un complemento ideal para la aventura de Solid Snake, ya que aporta los elementos de los que aquella carecía: es un juego mucho más largo y difícil, y explota con mayor descaro las situaciones de acción, que se suceden casi constantemente. «Syphon Filter» es, en definitiva, un juego vibrante que te mantendrá en tensión a lo largo de su extenso y variado desarrollo.
Eso sí, hay que decir que ofrece algunas escenas bastante fuertes, y de hecho en su carátula se indicará que es un juego recomendado para mayores de 18 años.

Valoración 93

Nadie es más veloz que Skywalker



"La Amenaza Fantasma" por fin llega a nuestro país. Pero, de momento, sólo los usuarios de Nintendo 64 podrán disfrutar de ella. Mientras esperamos que se estrene la película, las velocidad de estos "podracers" nos servirá para entrar en ambiente.

▲ La altísima sensación de velocidad se compensa con un control muy preciso, que hace que la jugabilidad permanezca intacta.

Cuentan los privilegiados que han visto la película, que la carrera de podracers es una de sus secuencias más intensas. Años antes de descubrir que lo que a él le mola en realidad es disfrazarse de negro, poner voz cavernosa y coquetear con el lado oscuro de la fuerza, Anakin Skywalker demuestra a la galaxia entera cómo se conducen esas máquinas. Claro, que hasta nosotros mismos saldríamos pitando si viéramos en la línea de salida que nuestros rivales son de color verde, tienen seis brazos y hablan un extraño dialecto alienígena.

VELOCIDAD FUTURISTA

«Episode I: Racer» se inscribe dentro de la escuela que ya probaron antes «Wipeout», «Extreme G», y «F-Zero X». Son carreras futuristas, pese a que suceden hace muchos años en una galaxia muy lejana, y lo cierto es que aunque nos digan que es un juego de "Star Wars", no es lo mismo conducir una nave pilotada por una extraña criatura que, por ejemplo, controlar a Han Solo.

Pese a todo, es innegable que éste es un magnífico juego de carreras, y lo primero que llama la atención es su excelente calidad visual. La alta resolución proporciona una limpieza cristalina de los escenarios, y el vertiginoso paso de imágenes hace que la sensación de velocidad llegue a ser incluso excesiva.

La niebla y el "popping" se cuelan en algunos fondos, pero en general todo resulta muy sólido y creíble. Además, aunque los primeros recorridos son más cortos, su longitud aumenta a medida que avanzamos, hasta lograr que tardemos varios minutos en dar una sola vuelta.

El diseño de las naves también raya a gran altura. La impresión de flotar sobre el suelo está perfectamente lograda, y es alucinante fijarse en detalles como el de los alerones laterales que se abren en los giros, o el balanceo de los dos motores que lleva delante el "podracer".

Metidos en faena, el juego se divide en 4 competiciones, que

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **LucasArts**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

suman un total de 25 circuitos. A diferencia de los títulos que mencionamos antes, aquí no hay armas ni "power-ups" que intervengan en la acción, pero lo que sí hace falta es cuidar el estado del vehículo. Todos los "podracers" (los 6 iniciales más los 17 que aparecen a medida que ganamos carreras) tienen características propias, que se pueden mejorar comprando componentes, algo casi imprescindible para no ser el hazmerreir de la galaxia.



El modelado de los vehículos es casi perfecto. Incluso se puede ver cómo se abren los alerones laterales en las curvas.

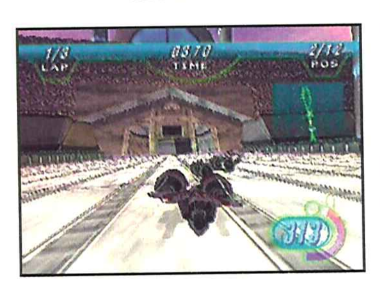
RESPUESTA PERFECTA

El control analógico está ajustado hasta el punto de poder levantar el morro del vehículo en los saltos, ladearlo para atravesar lugares estrechos o derrapar usando el gatillo. La posición de los dedos quizá sea algo incómoda en ocasiones, pero en general la conducción también es de nota.

El único inconveniente serio que le hemos encontrado a «Episode I: Racer» es que su nivel de dificultad no está muy equilibrado. Los primeros circuitos se pasan con la gorra, pero luego encontramos otros dificilísimos que producen auténticos atascos en el avance, sólo para descubrir que el siguiente vuelve a ser sencillo. Las remontadas tampoco están al alcance de cualquiera, así que si nos vemos relegados a las últimas posiciones es mejor escoger la opción de "reiniciar".

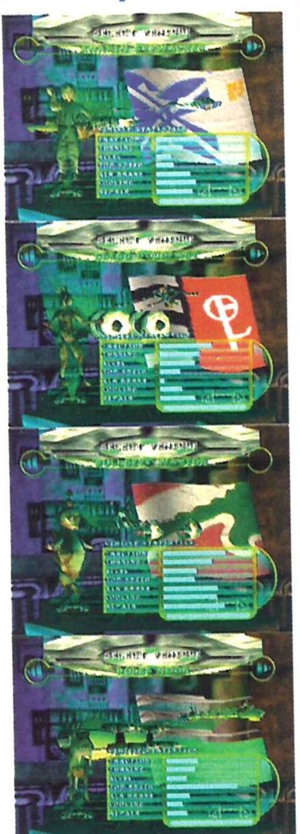
Pese a este defecto, el nuevo juego de "Star Wars" nos ha convencido. El poder de la fuerza habita en su interior, y eso le convierte en el mejor en su estilo que podemos encontrar en la Nintendo 64.

Javier Abad



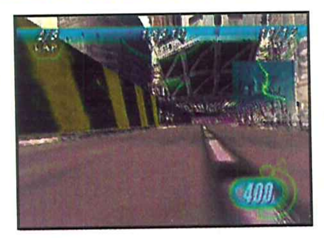
"STAR WARS" ha servido como excusa para crear el mejor juego de CARRERAS FUTURISTAS.

Plantel de pilotos



Anakin Skywalker es el piloto más conocido que interviene en el juego, pero no el único. Al principio sólo podemos elegir entre 6 conductores, pero a medida que vayamos ganando carreras aparecerán otros nuevos. Al final, el plantel suma 23 personajes.

Cuatro formas de sentir las carreras



Esta cámara va bien para admirar los escenarios, aunque nos gusta más que salga la nave.



La vista del piloto es quizás la más espectacular, pero todo se acerca a demasiada velocidad.



Desde esta perspectiva es como mejor se aprecian los detalles de nuestro "podracer".

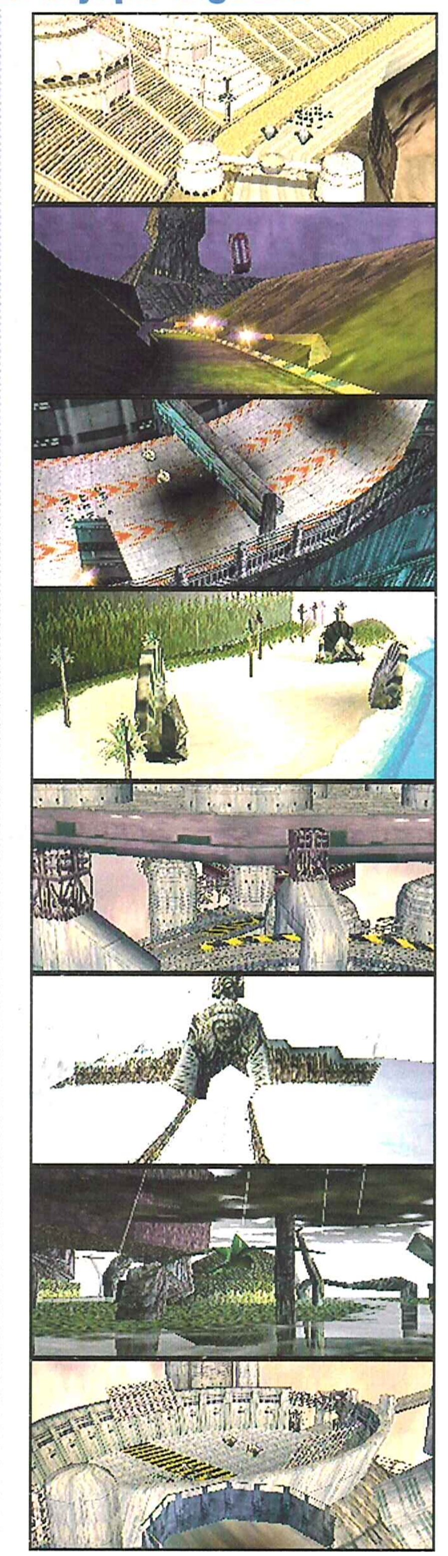


La vista más alejada es nuestra favorita. Tiene más visibilidad, y nos permite anticipar los giros.



La ambientación alcanza su punto más álgido en la última vuelta de cada carrera, cuando se escucha la banda sonora de la película.

De viaje por la galaxia



La primera carrera de «Episode I: Racer» se celebra en el planeta Tatooine, igual que la escena original de la película. Después, sin embargo, el juego nos embarca en un recorrido por 24 circuitos más, que están situados en 7 planetas diferentes.
Esta variedad de localizaciones es una de sus mejores virtudes, porque visitamos todo tipo de escenarios: desérticos, pantanosos, nevados, urbanos en ciudades futuristas...





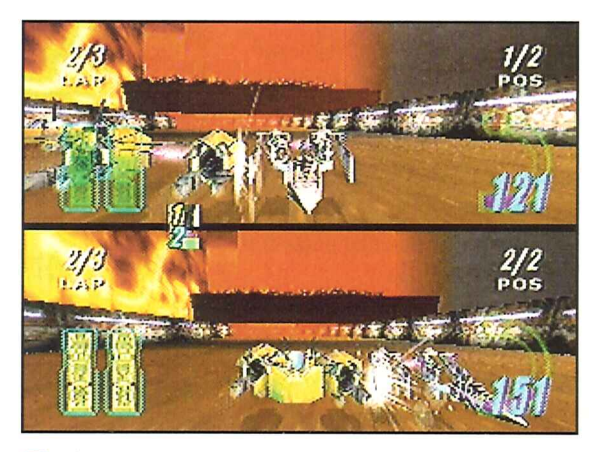
Si queremos tomar mejor las curvas más cerradas podemos utilizar el botón Z para derrapar, aunque nos hace perder un poco de velocidad.

Pese a tratarse de un juego de CIENCIA FICCIÓN, el tratamiento gráfico de los circuitos y los "podracers" presenta el MAYOR REALISMO imaginable.



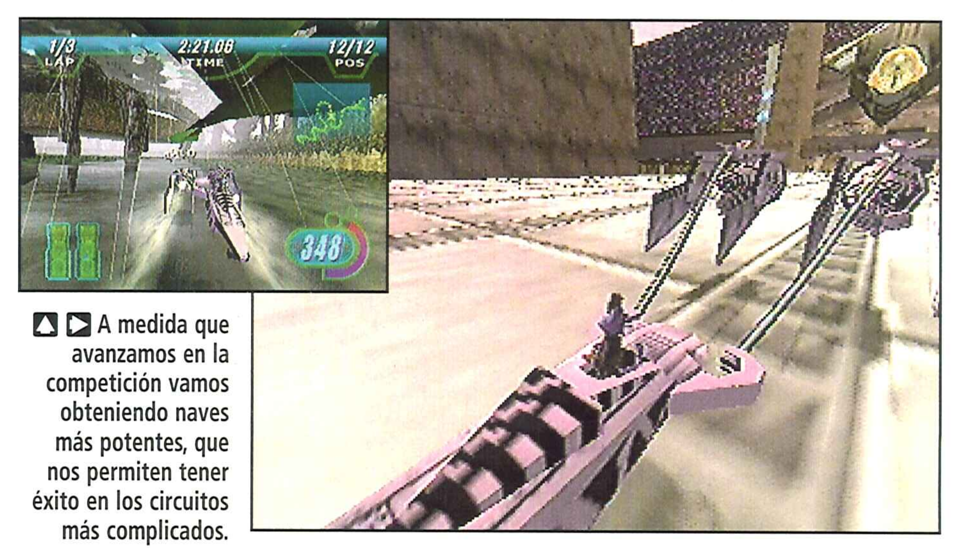


Los escenarios nevados son más peligrosos de lo normal. Tienen algunas placas de hielo que hacen que nuestro "podracer" resbale.



Además de la competición, los modos de juego incluyen también uno de práctica, otro contrarreloj y éste a dobles, en el que nos podemos enfrentar a un amigo.





A medida que avanzamos en la competición vamos obteniendo naves más potentes, que nos permiten tener éxito en los circuitos más complicados.

Reparaciones en caliente









Durante la carrera se producen choques con otras naves, o roces con las paredes de los circuitos que dañan los dos motores de nuestro vehículo. Las barras de energía de la parte izquierda de la pantalla nos indican su estado, y cuando llegan al nivel rojo señalan que hay peligro de explosión. Podemos utilizar nuestros androides para reparar los daños (hay que presionar el botón R), pero eso disminuye la velocidad.

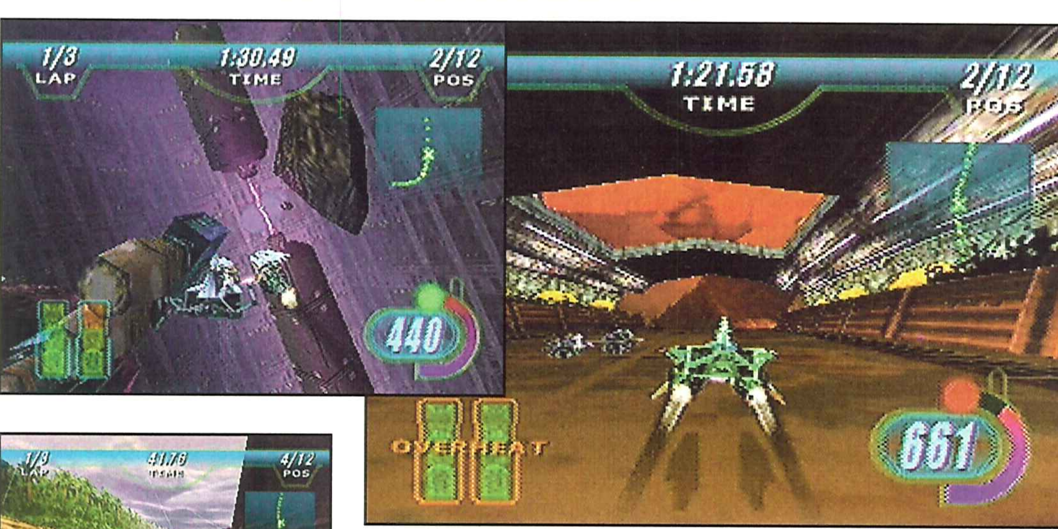


En algunos circuitos nos encontramos obstáculos adicionales, como esta enorme oruga. Hay que tener muchos reflejos para evitarlos.

Las carreras se disputan a tres vueltas, y estamos obligados a entrar entre los cuatro primeros para poder pasar a la siguiente.

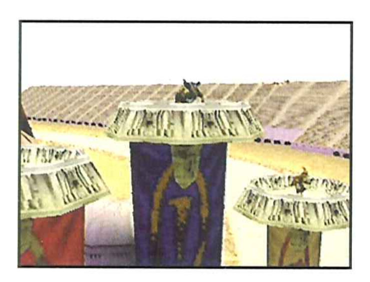
Alternativas:

El género de las carreras de ciencia ficción están bien cubierto en la consola de Nintendo. «Extreme G2» es el título que más se acerca a «Episode I: Racer» en cuanto a calidad gráfica, pero no nos parece tan divertido. «F-Zero X» es más largo, pero también más simple, y «Wipeout 64» también se queda por detrás del juego de LucasArts.



Pulsando hacia delante el joystick analógico es posible activar un turbo. Si lo mantenemos mucho tiempo, los motores se recalientan.

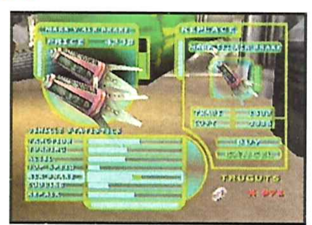
Aunque a veces aparece algo de niebla, en general los fondos son muy sólidos. La alta resolución se consigue con el "memory expansion pak".



¿Alguna vez os habéis preguntado cómo sería la entrega de premios en una galaxia muy, muy lejana?

El "podracer" pasa revisión







Con el dinero que ganamos en las carreras podemos comprar diferentes mejoras para nuestro "podracer" (aceleración, giro, frenada, etc.) visitando la tienda de Watto, buscando piezas de segunda mano en un desguace o adquiriendo unos androides que reparen nuestros desperfectos.

Gráficos: 94

Magníficos, tanto en los movimientos de las naves como en el aspecto de los decorados. Si podéis, jugad con la expansión de memoria para disfrutar de la alta resolución corriendo a mil por hora. Quizás deberían haberse currado más la intro.

Sonido: 88

La música es la banda sonora de la película, aunque no entendemos por qué sólo suena en la última vuelta de cada carrera. Las voces no están dobladas, pero no importa: Anakin es el único que habla un idioma humano.

Jugabilidad: 90

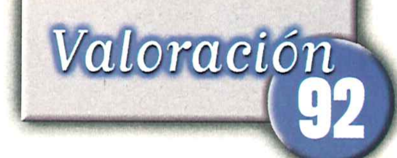
Tiene un control casi perfecto para lo rápido que va, aunque a veces apenas deja tiempo para reaccionar (por eso se juega mejor desde la vista más alejada). De todas formas, algunos circuitos resultan un poco confusos.

Diversión: 91

Pese a la cantidad de circuitos, no creemos que sea un juego excesivamente largo. Las carreras están muy reñidas, así que se pasan muy buenos ratos. Incluso esperamos que sea más atractivo cuando hayamos visto la película.

Opinión:

«Episode I: Racer» está a la altura de la expectación que ha levantado la película. Sus gráficos, pese a tener un argumento de ciencia ficción, han conseguido una impresión de realismo total. Tiene un control exquisito y además es muy entretenido, así que se lo recomendamos a todos los que quieran darse una pasada por el lado jugable de la fuerza.



Infogrames ha mejorado todos los aspectos de la primera entrega de este juego y, al tiempo, ha incluido un puñado de interesantísimas novedades, haciendo de «V-Rally 2» un simulador absolutamente impactante.

De rallies por el mundo











Viendo simplemente el acabado gráfico de este juego, descubrimos que estamos ante una de esas secuelas que dejan a sus predecesoras anticuadas, casi obsoletas.

El aspecto de este nuevo «V-Rally» es, sencillamente, sensacional, lo cual se ha conseguido gracias a unos coches sólidos, muy bien diseñados y perfectamente identificables, a unos escenarios reales y plagados de detalles (genial el de el público corriendo para evitar ser atropellados) y a unos efectos de luz magníficos. Sin duda, estamos ante uno de los mejores trabajos que hemos visto en este sentido en PlayStation.

Bajo este espectacular despliegue técnico, se encuentra un simulador que apabulla por su enorme cantidad de opciones, coches, circuitos y modos de juego, y que, al tiempo, sabe enganchar por su incuestionable jugabilidad.

RALLY REAL, RALLY FICTICIO.

Como ya os explicamos en números anteriores, además de la competición ficticia de rallies que vimos en la primera parte -la que coloca simultáneamente a cuatro coches en carrera- esta segunda parte nos presenta un nuevo modo de juego que refleja la competición real de los rallies y en el que corremos solos contra el crono. Esta excelente idea, sin embargo, al final no ha quedado todo lo redonda que prometía, pues en esta competición se plantean unas carreras de tan sólo dos tramos -a veces bastante cortos- que, a pesar de que resultan muy divertidas, nos saben a poco y nos dejan con la miel en los labios.

«V-Rally 2» también mantiene el clásico modo de juego que conocíamos -el mencionado de los cuatro coches en carrera-, pero también hay que señalar que el nivel competitivo ha quedado ligeramente desvirtuado, ya que, o bien porque desde el principio nos destacamos, o bien porque nos quedamos rezagados, en algunas ocasiones estas carreras se convierten en andaduras en solitario y se pierde algo de emoción.

A pesar de estos detalles, lo cierto es que el exquisito control de los vehículos y su excelente comportamiento en carretera, con marcadas diferencias dependiendo del tipo de firme por el que corramos, logran que el juego enganche desde el principio y se convierta en un entretenimiento incuestionable.

Además, disponer de 16 coches oficiales más otros 10 secretos, así como de 70 tramos diferentes -más un editor de circuitos- resultan alicientes irresistibles para cualquier aficionado a la velocidad.

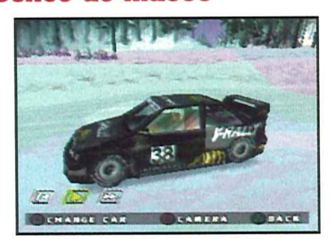
«V-Rally 2» es un simulador excepcional, que se convierte en el simulador de rallies más completo de cuantos existen actualmente en el mercado.

Manuel del Campo



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Eden/Infogrames**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Coches de museo




Además de los 16 coches oficiales reales disponibles desde el comienzo del juego, a base de ganar campeonatos podremos conseguir otros 10 coches más, entre los que se encuentran el Ford Escort - coche insignia de este juego- y algunas reliquias como el Renault 8.



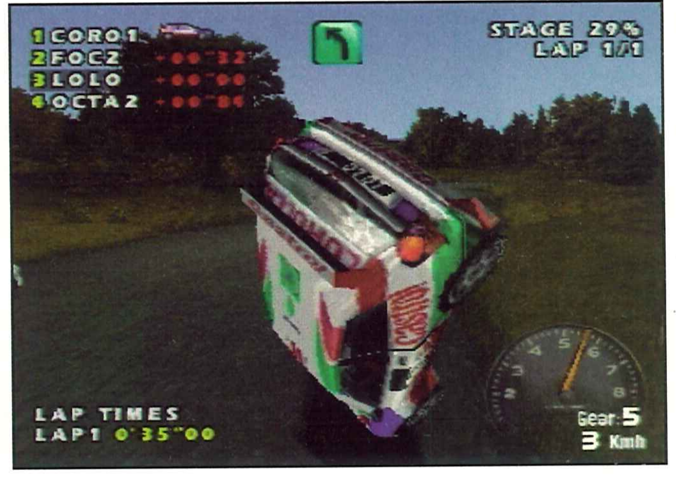
El realismo gráfico de este juego queda reflejado en detalles como el de el público corriendo hacia la cuneta para dejar paso a nuestro coche. No os preocupéis, nunca se dejan atropellar.







Por supuesto, correremos en todo tipo de circuitos, a diferentes horas del día y bajo todo tipo de condiciones climatológicas.



A pesar de las mejoras en el control, y de que los coches ahora "pesan" mucho más, éstos siguen volcando con más facilidad de la que sería deseable. Un aspecto que, sin embargo, no empaña la tremenda jugabilidad de «V-Rally 2».

Crea tu circuito



La inclusión de un editor de circuitos bastante sencillo de manejar nos permite crear recorridos a nuestro gusto. No cuenta con demasiadas variantes, pero alarga enormemente la vida del juego.

Si eres un apasionado de los RALLIES, sin duda tienes ante ti una COMPRA OBLIGADA.

El equipo mecánico





Como en todo rally que se precie, los aspectos mecánicos son fundamentales para conseguir un buen rendimiento en nuestros vehículos. Antes de empezar la carrera, podremos, cambiar los neumáticos, suspensiones, el par motor, los frenos... Lo único malo del tema es que los textos de estos menús no están traducidos al castellano.







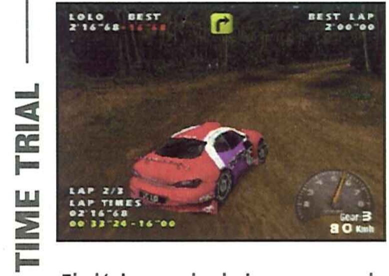
En este modo de juego competimos con otros tres coches en carrera con el objetivo de acumular victorias y buenos tiempos a lo largo de los diferentes circuitos. Hay tres niveles de dificultad, y sólo se puede acceder a los otros dos tras ganar el primero.





El juego ofrece cinco vistas a elegir, dos desde el interior y tres desde detrás del coche. Como es habitual, estas últimas vistas son siempre más jugables que las primeras.

MODO TIME TRIAL



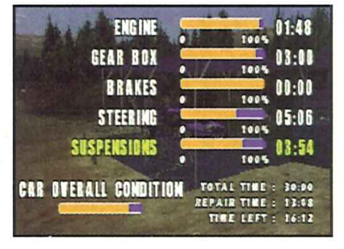


El clásico modo de juego que, además de invitarnos a marcar records en los circuitos e intentar superar nuestros propios tiempos, nos ofrece la posibilidad de conocer los recorridos que luego nos encontraremos en plena competición.

MODO RALLY

Esta es sin duda la gran novedad de esta secuela. Está planteado como un rally real, es decir, con un coche sólo en carrera (aunque vemos los tiempos del resto de participantes en pantalla) y luchando contra el crono. El problema es que cada circuito cuenta con tan sólo dos tramos -no demasiado largos-, y sólo permite la participación de cuatro jugadores para los ocho coches disponibles. Los otros cuatro los maneja la máquina.









En el género de la simulación de rallies, por cantidad de coches, circuitos y modos de juego, «V-Rally 2» NO TIENE RIVAL . Y además, posee un apartado técnico IMPONENTE.

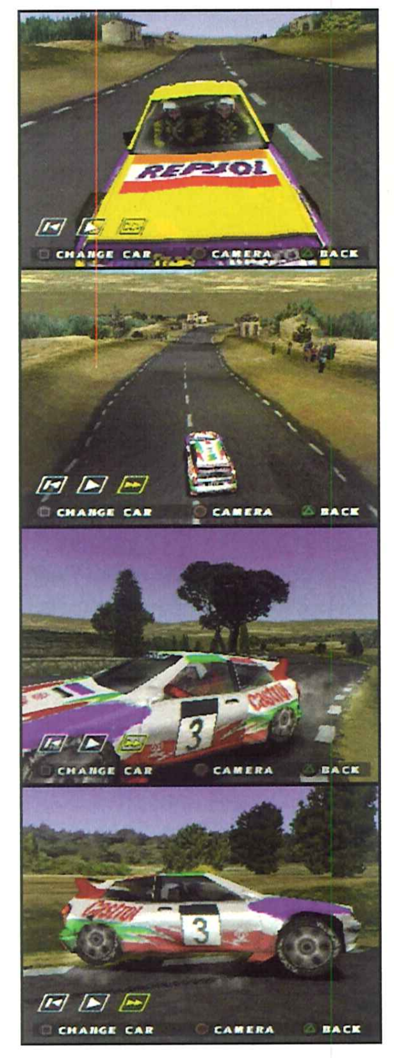


MODO ARCADE





Otra vez nos encontramos con cuatro coches en carrera, aunque ahora sólo importa la posición que ocupemos en la meta y el hecho de que vayamos cumpliendo los tiempos de paso marcados por el juego.
En definitiva, un modo arcade en el sentido más puro de la palabra.



La opción de Repetición nos permite ver toda la carrera completa desde multitud de puntos de vista, que podemos seleccionar en cualquier momento y con la posibilidad de rebobinar o pausar a nuestra voluntad. Todo un lujo para los amantes del vídeo.



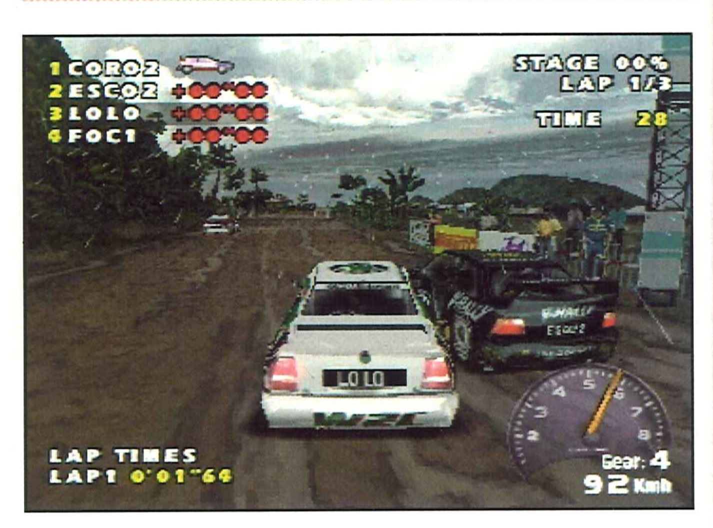


Opción multijugador





Las opciones multijugador nos ofrecen varias alternativas. Hasta cuatro jugadores pueden competir simultáneamente a pantalla partida o, en el Modo campeonato, correr uno después del otro y en solitario, como en un rally de verdad.



En las carreras el copiloto nos indicará el sentido de las curvas y su grado de dificultad, al tiempo que aparece en pantalla el correspondiente icono. Lástima que las voces estén en inglés.

Alternativas:

La pregunta del millón. ¿Cuál es mejor, «Colin McRae» o «V-Rally 2». Bien: cada juego plantea su propio estilo de conducción y el de «Colin McRae» creemos que se ajusta más a la realidad y las carreras resultan más competitivas. Ahora bien, en cuanto a número de coches, circuitos y opciones en general, «V-Rally2 » gana por goleada.



Gráficos: 95

El aspecto general del juego es impresionante, tanto en el diseño de coches y decorados como en la sensación de velocidad. Magistral.

Sonido: 86

Los efectos de sonido tienen un gran nivel y la banda sonora es muy cañera, pero el hecho de que al final nos hayan dejado sin voces en castellano, nos duele.

Jugabilidad: 91

El control de los coches es exquisito, suave e intuitivo... a pesar de su tendencia a volcar más de lo deseable.

Diversión: 93

Con todo lo que os hemos contado en estas páginas... ¿todavía hay alguien que piense que se va aburrir con «V-Rally 2».
Pues tranquilos, porque tenéis diversión garantizada durante mucho, mucho tiempo.

Opinión:

«V-Rally 2» es un juego gráficamente impactante, que presenta un catálogo de coches, circuitos, opciones y modos de juego abrumador, y que sabe hacerse muy divertido (aunque a mí personalmente me da la impresión de que las carreras podían haber resultado un poco más emocionantes).
Un juego sensacional y totalmente recomendable para cualquier tipo de usuario, especialmente para quienes disfruten más con el arcade que con la simulación.
Un título que no puede faltar en la colección de los amantes de la velocidad.



¡Siga a ese mono!

¿Un verano cazando monos? Suena a disparate, pero esa es la idea que Sony nos propone con «Ape Escape», un divertido safari plataformero que reúne todas las virtudes necesarias para convertirse en el juego de moda.

Un chaval que se dedica a atrapar monos con un cazamariposas es el punto de partida de «Ape Escape». No se puede negar que la idea es novedosa. Pero viendo las pantallas más de uno pensará que se trata de un juego infantil y que la cosa no va con él, ¿verdad? Pues vamos a llevarnos bien y a no hacer juicios prematuros, porque los creadores de «Ape Escape» han construido un monumento a la jugabilidad, aportando toneladas de ideas frescas.

ESPÍRITU PLATAFORMERO

Las plataformas en 3D constituyen la base del juego, que no puede negar la influencia de cierto fontanero bigotudo que trabaja para la competencia (y que conste que sus creadores no tienen reparos en admitirlo). Así, nos encontramos con una zona central desde la que accedemos a las distintas fases, que deberemos volver a visitar más adelante para completar el 100% del juego.

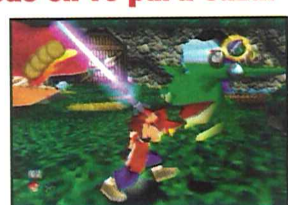
Además, no faltan escenarios ya típicos en el género, como las áreas nevadas o las peligrosas zonas volcánicas, todas ellas cubiertas de un colorido brillante y de un manto de texturas casi impecable.

La lista de peculiaridades de «Ape Escape» comienza con el sistema de control, que nos obliga a jugar con un mando analógico, a ser posible un Dual Shock. Todo está pensado para mover al protagonista con el joystick izquierdo, mientras con el otro utilizamos los insólitos utensilios que nos ayudan a llenar nuestro zurrón de chimpancés. Al principio puede suponeros algún problema de coordinación, pero a menos que seáis el Capitán Torpeza tardaréis poco en dominarlo.

El objetivo de cada nivel es atrapar el número suficiente de monos que nos permita el paso a la siguiente etapa, aunque para completar el juego hay que conseguir que no quede ni uno solo suelto en cada escenario. ¿Y cómo logramos eso si algunos parecen inaccesibles? Pues porque a medida que avanzamos vamos ➤

⊙ Tipo: **Plataformas-Acción**
⊙ Compañía: **Sony**
⊙ Distribuidora: **Sony**
⊙ Precio: **6.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Castellano**

Todo sirve para cazar monos



Espada de luz: *El arma ideal para acabar con los enemigos más molestos del juego.*



Propulsor submarino: *Nos ayuda a bucear y lanza redes, ¡pero cuidado con el oxígeno!*



Tirachinas: *Sirve para ataques a larga distancia. Se puede usar desde una vista subjetiva.*



Barca de remos: *Cada joystick mueve un remo. Muy útil para evitar pirañas, tiburones, etc.*



Radar de monos: *Nos indica dónde se esconden algunos de los simios más escurridizos.*



Hula-hoop: *Tiene dos funciones. Sirve como escudo y también para correr más rápido.*



Hélice: *Se activa girando la palanca de la derecha, y nos permite subir a sitios elevados.*



Coche teledirigido: *Él hará el trabajo cuando haya huecos por los que no podamos entrar.*

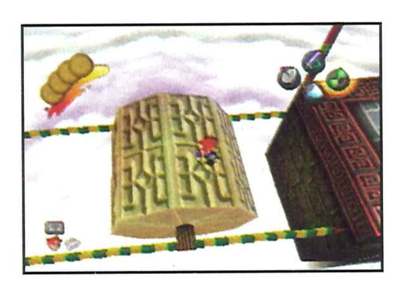


«Ape Escape» no puede jugarse con un mando "normal", ya que requiere el uso de un Dual Shock o cualquier otro mando analógico. Esto nos permitirá realizar numerosas acciones diferentes de una forma muy cómoda y utilizando todos los botones del pad.



Spike, el protagonista de «Ape Escape», atrapa a un mono con su cazamariposas. Si queremos acabar el juego tenemos que repetir esta acción decenas de veces.

Las plataformas de «Ape Escape» son las más CREATIVAS Y DESENFADADAS. El ingenio y la originalidad que demuestran sirven para crear un juego DIFERENTE Y MUY ADICTIVO.





Los gráficos combinan escenarios brillantes y coloridos con animaciones de primera categoría. Incluso nos cruzaremos con enemigos tan enormes como este imponente mamut o tan peligrosos como este tiburón





Y de postre... ¡mini-juegos!




Escondidos en cada escenario hay unos items especiales que nos sirven, cuando acumulamos la cifra necesaria, para entrar en tres divertidos mini-juegos que admiten incluso partidas a dobles. Aquí tenéis los ejemplos de un descenso de esquí y de un combate de boxeo.



Presionando hacia abajo el joystick, nuestro personaje se arrastra para acercarse a los monos sin ser descubierto. Sin embargo, cuando la sirena que llevan en la cabeza se pone roja, indica que han localizado el peligro.



En cada nivel tenemos que capturar un número mínimo de monos para avanzar. En este caso son seis, pero, como veis, hay nueve más para completar la fase al 100%.



Alternativas: *«Ape Escape» le disputa a «Crash Bandicoot 3» el Nº1 en el género de las plataformas. Este peculiar "cazamonos" es más diverso y te obliga a pensar más, frente a la pureza estilística del amigo Crash, que se ajusta más a las líneas básicas del género. No son incompatibles.*



adquiriendo nuevos utensilios de caza que nos permiten regresar a fases anteriores para terminar el trabajo que quedaba por hacer.

MONOS CON CEREBRO

Está claro que los invitados estelares a esta fiesta son las decenas de monos que pueblan «Ape Escape», y lo cierto es que su actuación supone todo un alarde de inteligencia. No es suficiente con descubrir dónde se esconden, porque cuando nos acercamos salen corriendo e incluso nos atacan con sus armas.

Es asombroso ver, además, que cada uno tiene personalidad propia (¡podemos pillarles jugando a una recreativa o practicando Tai Chi!), y en no pocas ocasiones llegar a su escondrijo nos supondrá un auténtico quebradero de cabeza.

Por eso os dijimos al principio que no os dejarais engañar por el aspecto infantil del juego, porque tras él existe un despliegue jugable de una profundidad abismal y apto para todo tipo de público.

Si buscáis algo en lo que ocupar vuestro ocio veraniego, «Ape Escape» es una propuesta inmejorable.

Javier Abad

Gráficos: 91
Es un estilo alegre, lleno de colores muy vivos. Los escenarios 3D son grandes y muestran unas texturas excelentes, y las animaciones de los personajes también son de sobresaliente. Sólo fallan algunos ángulos de cámara.

Sonido: 87
Tiene una banda sonora simpática y la batería de efectos típica de los juegos de este género: se escuchan muchos gritos de los monos (lógico, hay decenas de ellos) y todo tipo de divertidos sonidos.

Jugabilidad: 94
Ningún juego aprovecha las posibilidades del Dual Shock como éste. El sistema de control es ambicioso, porque incluye un montón de acciones, pero han sabido resolverlo con maestría e incluso con sencillez.

Diversión: 93
Alcanza una gran complejidad partiendo de una idea muy simple. Es adictivo, tiene plataformas, mucha acción y también obliga a pensar. Los mini-juegos son la guinda de este suculento pastel.

Opinión:
El nivel plataformero de PlayStation sube muchos enteros con la llegada de «Ape Escape». Se trata de un juego que aporta un montón de ideas frescas y originales, y que además sabe ponerlas en escena con brillantez técnica y grandes dosis de sentido del humor. Sin lugar a dudas, es un título imprescindible para todos los aficionados al género. Eso sí, ya sabes que el uso de un mando analógico se hace imprescindible.

Valoración 93

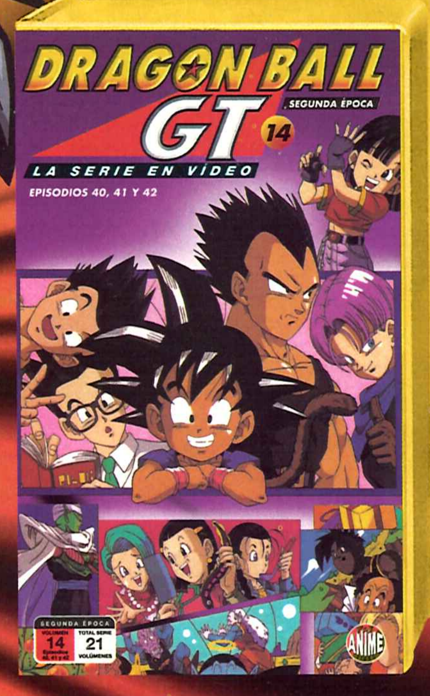
No querrás salir de casa...

SAGA DEL SUPER A-17

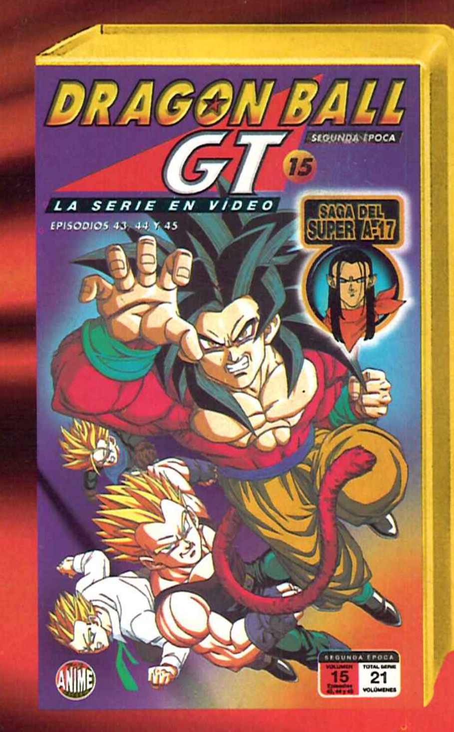




Cuando la paz había vuelto a la Tierra... ¡Comienza la saga del SUPER A-17!



Dragon Ball GT 14
A la venta a partir del 30 de Junio

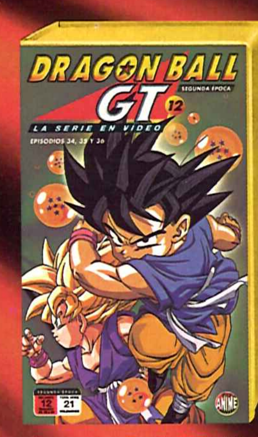


Dragon Ball GT 15
A la venta a partir del 21 de Julio

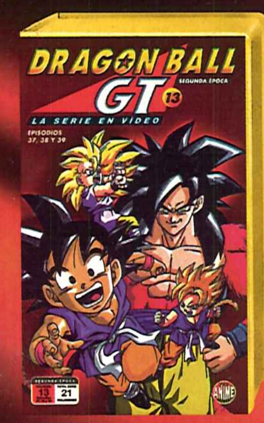
2ª ÉPOCA



Dragon Ball GT 11
Ya disponible



Dragon Ball GT 12
Ya disponible



Dragon Ball GT 13
Ya disponible

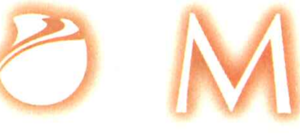


ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33

www.mangafilms.es/dragonballGT

Un shoot'em up con personalidad

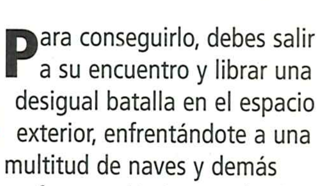
En un futuro indefinido, las computadoras amenazan con alzarse con el control total del mundo. Sólo tú, a los mandos de un mecha armado hasta los dientes, puedes detener su avance.

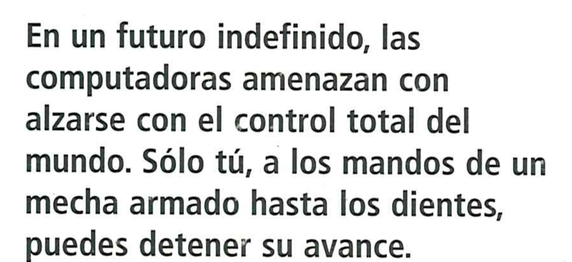












Para conseguirlo, debes salir a su encuentro y librar una desigual batalla en el espacio exterior, enfrentándote a una multitud de naves y demás fauna galáctica que harán todo lo posible por hacerte desaparecer del universo.

Bajo este "original" argumento, el juego ha sido planteado como un shoot'em up en 3D que permite una libertad de movimientos casi total y al que se le ha concedido la misma importancia al control del mecha que a los disparos.

Esto significa que no se trata de un típico mata-mata, en el que simplemente disparamos a todo lo que se mueve mientras esquivamos los disparos enemigos. No es tan sencillo. En «Omega Boost», hay relativamente pocos enemigos (comparado con lo que es habitual en cualquier otro matamarcianos), pero son bastante más difíciles de vencer y algunos enfrentamientos llegan a ser realmente épicos.

A esto hay que añadirle la excelente sensación de tridimensionalidad que se ha conseguido imprimir al juego, con unos giros y movimientos de cámara rapidísimos, y que se ven apoyados por la solidez de unos gráficos poligonales muy bien construidos.

UN ESTILO PROPIO.

A los aficionados a los matamarcianos al estilo clásico quizás les parezca que «Omega Boost» no sigue estrictamente las directrices elementales de los shoot'em up, pero el caso es que su peculiar estilo de juego sabe hacerse entretenido y muy adictivo y puede satisfacer perfectamente las exigencias de cualquier aficionado al gatillo fácil, quien además tendrá la sensación de estar jugando a un título novedoso de verdad.

Por otro lado, las fases no son excesivamente largas (de hecho, ➤







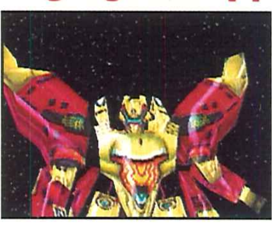
- Tipo: **Shoot'em up 3D**
- Compañía: **Poliphony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**





El gran DESPLIEGUE GRÁFICO de que hace gala «Omega Boost» sólo puede compararse a sus alucinantes DOSIS DE ACCIÓN

Enemigos grandes y poderosos

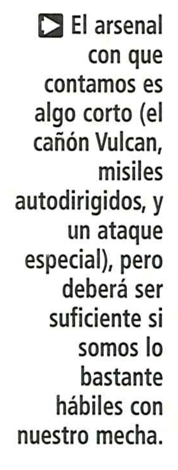








A lo largo de cada fase nos enfrentaremos a varios jefes finales, todos ellos de un tamaño verdaderamente descomunal. Para vencerlos no os quedará más remedio que concentraros a tope en usar toda vuestra habilidad para esquivar sus ataques mientras disparáis como locos. Aquí tenéis algunos ejemplos.

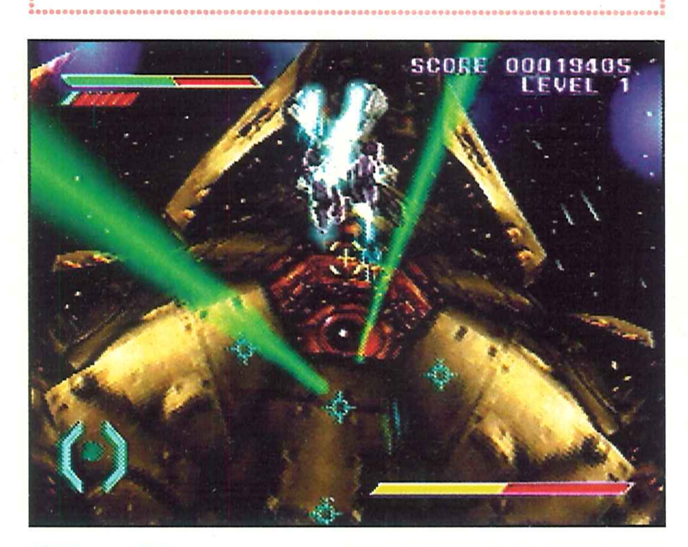


El arsenal con que contamos es algo corto (el cañón Vulcan, misiles autodirigidos, y un ataque especial), pero deberá ser suficiente si somos lo bastante hábiles con nuestro mecha.





No basta con disparar a todo lo que se mueva, también hay que manejar hábil y eficazmente al mecha, si no queremos acabar nuestra batalla antes de tiempo.



Alternativas: «Colony Wars» es la opción más parecida, e incluso puede resultar un juego algo más adictivo. Sin embargo, «Omega Boost» está por encima del título de Psygnosis en su realización técnica. La elección de uno u otro es, en cualquier caso, acertada.



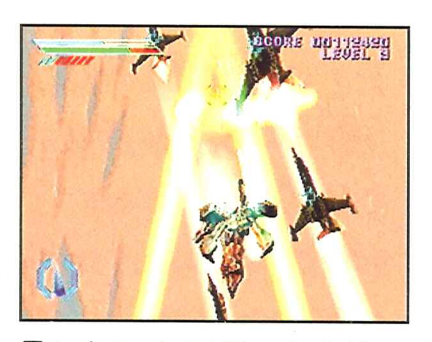
Un juego con «con muchas luces»



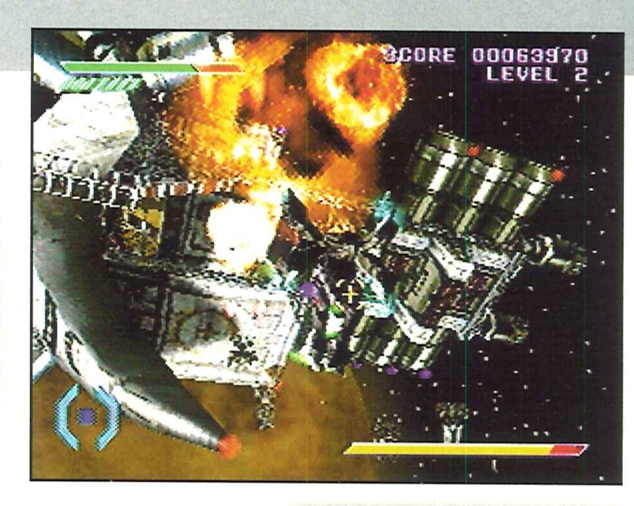


En «Omega Boost» destacan de una manera muy especial los impresionantes efectos de luz y las explosiones, que son de lo mejorcito que hayáis visto nunca en soporte doméstico. Un auténtico despliegue de luz y color.

Omega Boost



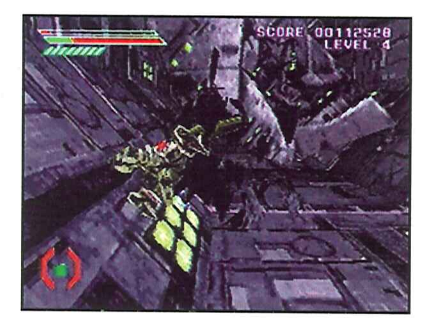




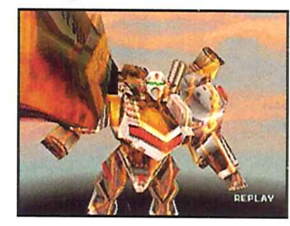
Su planteamiento tridimensional obliga a «Omega Boost» a no disponer de una alternativa para 2 jugadores simultáneos. A cambio, ofrece una libertad total de movimientos para nuestra nave-robot, que podrá desplazarse libremente en cualquier dirección.







Las repeticiones







En «Omega Boost» tenemos la posibilidad de disfrutar de una espectacular repetición después de cada fase, algo inédito en el género de los shoot'em up. Ni que decir tiene que los chicos de Poliphony (también creadores de «Gran Turismo») han demostrado su buen hacer en este aspecto.





➤ incluso se puede decir que el juego es un poco corto), pero su bien ajustada dificultad asegura muchas horas de diversión descargando adrenalina. Aunque, eso sí, tendréis que hacerlo en solitario o de uno en uno, ya que «Omega Boost» -obligado por su planteamiento 3D-, no dispone de opción para dos jugadores. Un pequeño defecto que no empaña la calidad de un juego que tiene en su original estilo y en su espectacularidad sus mayores virtudes.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 86

Los efectos de luz son espectaculares, las naves se mueven a velocidades de vértigo y la sensación de 3D está muy lograda. Sólo se le puede achacar la excesiva sencillez de los fondos, que en algunos casos se muestran demasiado pixelados.

Sonido: 82

Este apartado cumple dignamente, ayudando a reforzar el ambiente apocalíptico con multitud de efectos de sonido de calidad.

Jugabilidad: 84

Su estilo de juego es diferente al habitual en el género, ya que además de que el control del mecha tiene mucha importancia, los enemigos no son muy numerosos, pero sí duros de pelar. Un poco más complicadillo de lo habitual, pero se dejar jugar sin problemas, ya que el control del mecha es excelente.

Diversión: 86

Poco a poco consigue enganchar por su trepidante velocidad y sus elevadas dosis de acción. Eso sí, es un poco corto y no tiene opción para dos jugadores.

Opinión:

Los aficionados a los shoot'em up disfrutarán a tope con este título que, sin aportar un desarrollo totalmente revolucionario, sabe hacerse novedoso y muy divertido. Su peculiar fórmula podrá desconcertar un poco al principio a los más puristas del género, pero seguro que finalmente acabarán atrapados ante un juego de una impecable factura técnica.





Tu conexión a Internet.

902 22 21 22

Clases de Historia marca Acme

BUGS BUNNY
Perdido en el Tiempo

El Conejo de la Suerte se ha embarcado en un viaje por el tiempo sólo para descubrir que, sea cual sea la época histórica que visite, en todas le espera alguno de sus colegas de la Warner.

Infogrames ha aprovechado el atractivo de Bugs Bunny para montar en torno suyo una larguísima aventura que nos lleva de recorrido turístico por diferentes momentos de la historia. La idea está ya un poco gastada, aunque también es cierto que de los personajes de la factoría Warner se puede esperar cualquier cosa.

El juego está dividido en cinco grandes zonas, pero no son de libre acceso, sino que exigen un peaje a pagar mediante los despertadores que encontremos dentro de los innumerables niveles que tiene cada área. Total, que el lema de «Perdido en el Tiempo» podría ser algo así como "buscando items desesperadamente".

VARIADO, PERO SIN RITMO

La variedad es el punto fuerte del juego, que lo mismo nos invita a participar en una carrera que a resolver distintos problemas de inteligencia. Cada nivel tiene también el porcentaje inevitable de acción y plataformas, pero pese a que todo parece formar un combinado muy apetecible, a la larga el desarrollo se revela bastante soso.

Parte de la culpa se la lleva un control falto de reacciones rápidas y que se convierte en un buen ejemplo de cómo a veces un exceso de animaciones está reñido con la agilidad de movimientos.

También los escenarios son responsables de que el tono vital del juego quede bajo de revoluciones, porque son muy amplios, demasiado quizá para las pocas cosas que ocurren en ellos. Las diferentes épocas proporcionan una grata diversidad de ambientes, pero se echa de menos una mayor presencia de enemigos que podrían haberle metido más "caña" al desarrollo.

Al final, nos da la impresión de que con este protagonista y las buenas ideas que contiene, a «Bugs Bunny...» se le podía haber sacado mucho más jugo.

Javier Abad



Bugs Bunny no puede echar mano de ningún arma para deshacerse de los enemigos. Se tiene que conformar con darles una patada, hacer un ataque rodando por el suelo o saltar sobre ellos.



- Tipo: **Aventura-Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

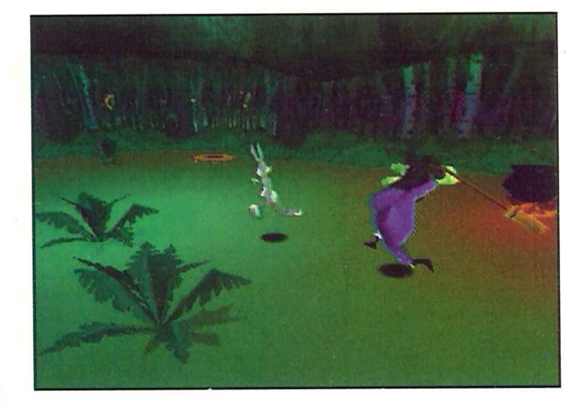
Un conejo polifacético



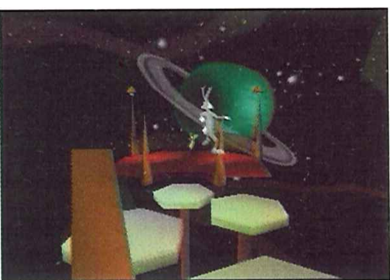




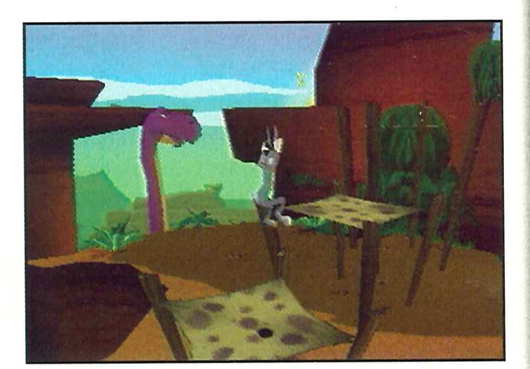
Los despertadores que Bugs Bunny recoge en cada escenario son la llave que le permite entrar en todos los niveles del juego. Dentro, al Conejo de la Suerte le esperan todo tipo de retos: desde carreras de velocidad hasta descensos de esquí, pasando por juegos de memoria como el típico Simón. La variedad es el punto fuerte de su aventura.



Una táctica que hay que seguir cuando nos atacan algunos enemigos es huir descaradamente. Aunque parezca de cobardes, llega un momento en que nuestro perseguidor se cansa, y entonces le podemos dar su merecido sin temor.



La aventura de Bugs Bunny apuesta por la VARIEDAD, pero le haría falta MÁS RITMO para convencer.

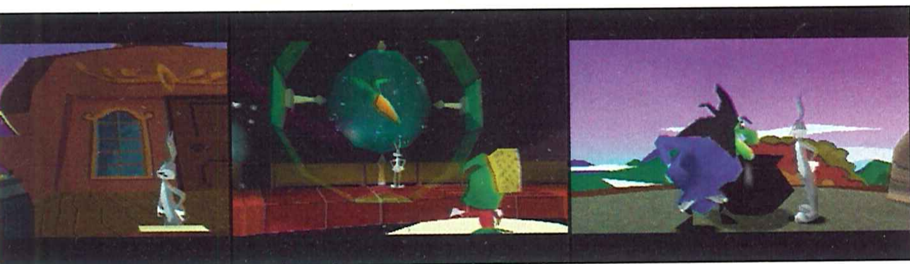


Alternativas: *Lo más semejante que se nos viene a la cabeza es el reciente «Gex Deep Cover Gecko». El planteamiento de ambos es muy similar, pero el juego del lagarto pone sobre la mesa más calidad técnica y un desarrollo más divertido y equilibrado.*



Este escenario corresponde a la época de los piratas, una de las cinco áreas históricas que visitamos. La calidad gráfica es es alta, aunque ya veis que las texturas son bastante planas.





El humor de la casa Warner no podía faltar en un juego como éste. Personajes como Elmer Gruñón, Yosemite Sam o el pato Lucas son sólo algunos de los que intervienen en los distintos líos en los que se mete Bugs Bunny.

Gráficos: 83

Sus animaciones son de dibujo animado, pero al mismo tiempo entorpecen demasiado los movimientos. Los escenarios son grandes y variados, aunque tienen texturas muy planas.

Sonido: 86

Lo mejor, sin duda, es el doblaje de las voces, que resulta casi clavado al de los episodios de televisión. La música y los efectos cumplen sin demasiadas florituras.

Jugabilidad: 76

El control requiere un poco de práctica para cogerle el punto, porque de entrada resulta bastante impreciso. De todas formas, nunca consigue desprenderse de su falta de agilidad.

Diversión: 78

El juego es largo, tiene sentido del humor y pone todo su empeño en ofrecer situaciones variadas que se salgan del guión. Sin embargo, le faltan el tirón y el ritmo necesarios para conseguir engancharnos.

Opinión:

La aventura de Bugs Bunny nos ofrece un curioso caso de cómo meter en un juego todos los ingredientes que se necesitan a priori para alcanzar el éxito... y fallar en el intento. Infogrames partía con la ventaja de presentar a un protagonista con carisma, y además el desarrollo incluye un número importante de buenas ideas. ¿Qué ha pasado entonces? Pues que no han sabido darle al conjunto la gracia suficiente, con lo que el resultado nos deja un sabor agridulce.

Valoración 79

Combates al estilo manga



Armaduras tipo "Power Rangers", muchachas atractivas, uniformes escolares y poderosos guerreros. Todos estos ingredientes se dan cita en este original y espectacular juego de lucha.

Hasta nuestra consola llega un compacto que plantea un estilo de lucha totalmente anime, con golpes y personajes basados en la estética manga, y ofreciendo un innovador (y extraño) sistema de control.

El último lanzamiento de Titus apuesta por unos enfrentamientos en los que la cámara toma el protagonismo, enfocando golpes, llaves y bloqueos desde diferentes perspectivas, como si de una película de animación japonesa se tratase. Además el seguimiento de nuestros luchadores es perfecto, gracias a un zoom que mantiene la acción en el centro de la pantalla en todo momento y a unas perspectivas que conservan la jugabilidad.

Pero este despliegue gráfico no tendría sentido si los golpes de cada luchador no resultasen espectaculares. Y es que, dejando a un lado los enfrentamientos cuerpo a cuerpo -en los que se ha limitado el número de movimientos-, cada personaje cuenta con un repertorio de magias que ofrecen vistosos juegos de luz y explosiones de efectos tan sorprendentes que se nos quedarán grabados en la retina durante mucho tiempo.

UN CONTROL EXTRAÑO.

Sin embargo, al haber optado por un sistema de control muy simple (que sólo utiliza dos botones, de ataque y defensa), «Evil Zone» ha sacrificado el número de golpes de los personajes, que cuentan con una cantidad algo limitada.

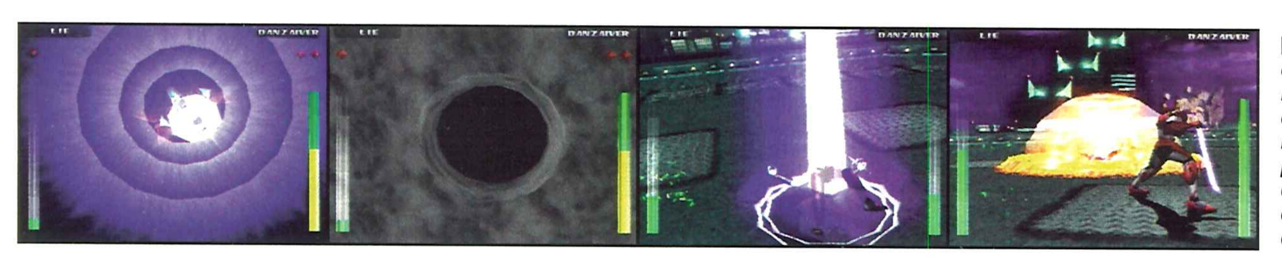
Por otro lado, la respuesta de nuestros luchadores no es todo lo rápida que debería y en muchas ocasiones iniciar un golpe nos dejará "vendidos" ante el contraataque del enemigo, lo que hace muy difícil bloquear en el momento adecuado y nos obliga a tener que pensárnoslo mucho antes de lanzar nuestra ofensiva.

En definitiva, se trata de una propuesta arriesgada que ha apostado por convertir la lucha en algo meramente visual y que le ha restado algunos enteros en la jugabilidad. Este detalle, unido a la escasa variedad de luchadores y golpes provocará que los más curtidos en el género se queden algo indiferentes ante «Evil Zone», aunque los seguidores del anime encontrarán un juego hecho a su medida.

David Martínez

La ejecución de los golpes especiales es bastante larga y se nos ofrece mediante un cinematográfico juego de cámaras.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Spaco**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



Los golpes especiales resultan de lo más impactante, y en cada ejecución mostrarán perspectivas diferentes. Sin duda, es lo más atractivo del juego.





Alternativas: *La mejor lucha en 3D la sigues teniendo en «Tekken 3» y, después, en «Rival Schools». Sin embargo, los amantes de la estética manga disfrutarán con la gran espectacularidad de «Evil Zone».*

Algunos personajes podrán ayudarse de sus espadas, pero en general los combates se librarán a base de magias.

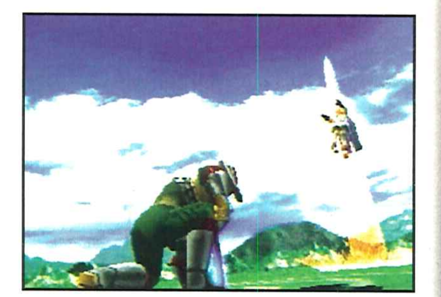
Personajes con historia



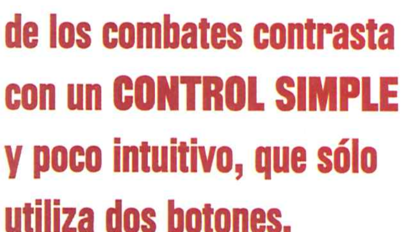




Cada uno de los 9 personajes disponibles tiene su propia historia personal, que se irá desvelando combate tras combate. De este modo conoceremos los motivos que les han llevado a participar en el torneo y a enfrentarse a Ihadurka, señora del mal.





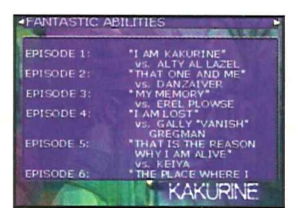


La ESPECTACULARIDAD de los combates contrasta con un CONTROL SIMPLE y poco intuitivo, que sólo utiliza dos botones.



Algunas sorpresas ocultas







Si somos capaces de derrotar a todos nuestros contrincantes en el modo historia, iremos descubriendo nuevas opciones tales como la galería de imágenes, la enciclopedia, la banda sonora o los nuevos uniformes. Ideal para los otakus.

Gráficos: 85

Personajes muy bien construidos y animados, unos efectos alucinantes y un acertadísimo movimiento de la cámara redondean este sensacional apartado de clara inspiración manga.

Sonido: 80

Buenas melodías y efectos contundentes. Las voces de nuestros luchadores narran perfectamente el modo historia, aunque en inglés.

Jugabilidad: 69

El sistema de los dos botones, aunque sencillo, resulta extraño, y los luchadores no responden a nuestras órdenes con toda la prontitud que desearíamos.

Diversión: 78

La mayor fuente de diversión de este título se encuentra en su impactante apartado visual, ya que las posibilidades de los combates son algo escuetas.

Opinión:

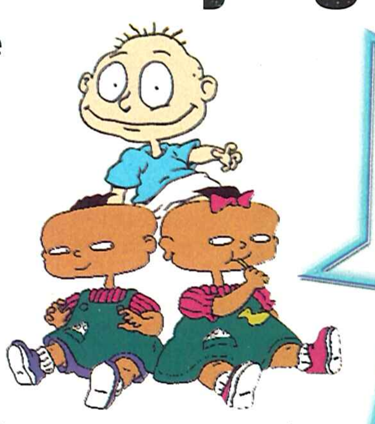
«Evil Zone» es un juego de lucha poco convencional, que apuesta por un control sencillo (aunque atípico), y por la escasez de golpes y luchadores en favor de unos combates muy espectaculares, plagados de efectos visuales y con contínuos cambios de cámara. El interesante modo historia y las numerosas sorpresas ocultas aseguran muchas horas de diversión para los fanáticos del manga, aunque los más curtidos en este género quizás se sientan algo limitados en sus posibilidades de acción. En cualquier caso, se trata de un juego de una gran calidad y una opción a tener en cuenta.

Valoración 78

Un juego de niños

Rugrats

Los traviesos personajes de una de las series de dibujos animados que más éxito ha tenido últimamente en el mundo, llegan a PlayStation para ponerlo todo patas arriba.

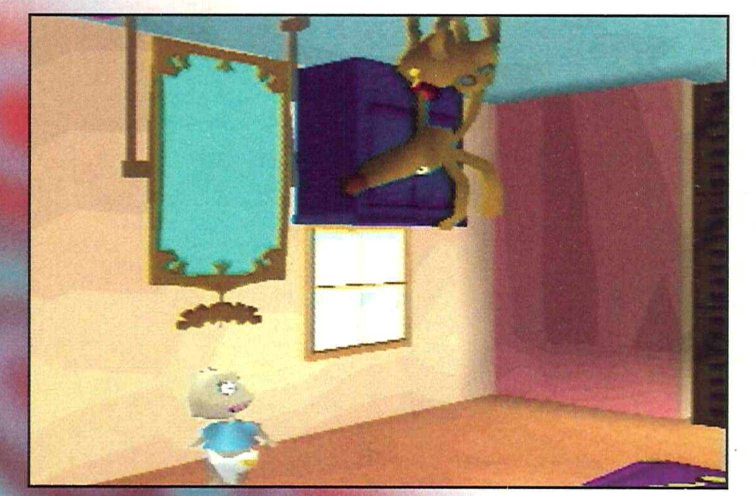


El pequeño Tommy ha perdido las piezas de su puzzle preferido, el del lagarto Reptar, y tiene que encontrarlas como sea. Por eso, ha decidido embarcarse en una aventura que le llevará a él y a todos sus amiguitos a recorrer hasta el último rincón de su casa para recuperar las piezas de su héroe de ficción favorito.

Bajo este argumento, THQ presenta su última conversión a videojuego de una serie de dibujos de TV, cuya mecánica consiste en la realización de 10 minipruebas (más 6 ocultas), planteadas de forma muy sencilla, y que llevaremos a cabo con una simplicidad aún mayor.

El sistema de juego consiste en ir recorriendo la casa buscando determinados objetos, de forma que, cuando nos acerquemos a uno, nos veremos envueltos en alguna alocada situación que habrá que resolver para recuperar la pieza del puzzle.

Bajo esta premisa, tendremos que, por ejemplo, jugar al escondite, echar una carrera contra nuestra primita Angélica para evitar que nos quite las galletas, encontrar un objeto entre los stands de un supermercado, echar una partida de minigolf, y cosas por el estilo.



Algunas de las situaciones en las que se meten estos traviesos bebés son realmente increíbles. ¿Alguien sabe qué es lo que le ha pasado al pobre Tommy?



MUY FIEL A LA SERIE

Una vez que llevamos un tiempo jugando a «Rugrats», nos damos cuenta de lo bien que se ha captado el espíritu de la serie de dibujos, gracias al apropiado "look" gráfico, a las voces de los personajes (en castellano) y al parecido que guardan las situaciones con respecto a la serie original.

Sin embargo, hay que decir que el juego no consigue enganchar, ya que las pruebas se superan con excesiva facilidad y, además, puede bastar jugar unas cuantas horas para completarlo sin mayores problemas.

Sin duda, los peques de la casa y los seguidores de la serie podrán disfrutar de este título durante un par de semanas, pero el resto no encontrarán apenas alicientes para jugar a «Rugrats» durante más de un par de días.

Roberto Ajenjo



- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Escoge la fase que quieras






Las diferentes fases que componen el juego podremos jugarlas en el orden que queramos y las iremos encontrando en forma de objetos repartidos por toda la casa. De esta manera, por ejemplo, si encontramos una muñeca en el dormitorio de Angelica, entraremos en una fase en la que habrá que recorrer un laberinto hasta encontrar dicha muñeca, que se encuentra perdida.



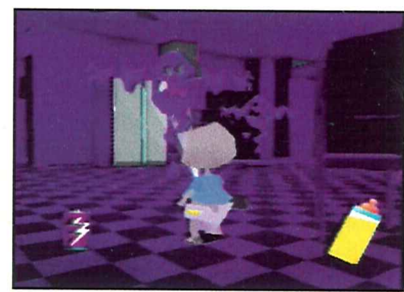
A lo largo del juego iremos controlando a todos los personajes que conocemos de la serie de televisión, como el pequeño Tommy, su prima Angelica, Chuckie o incluso el simpático perro Spike.



El juego está compuesto por un total de 16 pruebas diferentes que nos llevarán desde jugar un partido de mini-golf a jugar al escondite, por poner un par de ejemplos.



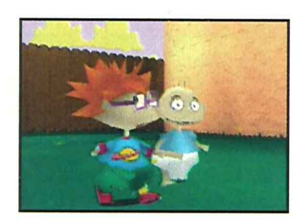
Alternativas: *«Rugrats» es un juego atípico. No encontramos nada realmente parecido, máxime si tenemos en cuenta que se trata de un juego recomendable sólo para los más pequeños de la casa.*





Estos simpáticos bebés protagonizan un juego ENTRETENIDO, pero DEMASIADO FÁCIL.

De la tele a tu consola


El juego está plagado de escenas de vídeo que servirán de introducción a cada fase y que nos recordarán a las imágenes que podemos ver en la tele, aunque de forma poligonal y en 3D. Además, al parecer los textos del juego estarán en castellano, e incluirá las voces originales de la serie también en castellano.

Gráficos: 70

A pesar de estar en 3D, el estilo sencillote usado recuerda bastante el "look" de la serie, aunque resulta carente de detalles. Algún que otro inoportuno fallo en la generación de polígonos empaña un poco el simpático conjunto.

Sonido: 79

Destacan las melodías y voces digitalizadas de los personajes (en castellano, según lo previsto) sacadas de la serie, que añaden un toque más de fidelidad a la misma. En general, acorde con el tono general del juego.

Jugabilidad: 65

El control presenta ciertos problemas de brusquedad con la cámara que en algunos momentos pueden resultar muy molestos, pues nos desorientan con demasiada facilidad. Por lo demás, su escasa dificultad hace que sea un juego, literalmente, para niños.

Diversión: 66

Las fases son muy simples y llevarlas a cabo no tiene ningún misterio. Al principio puede resultar divertido y curioso, pero el juego es excesivamente corto.

Opinión:

Nos encontramos ante un juego entretenido y muy simpático que, dejando aparte el control, sin duda agradará a los seguidores de la serie.
Sin embargo, cuenta con el problema de disponer de una esperanza de vida de tan sólo unas cuantas horas, debido a la simplicidad de las pruebas que nos propone.
Reservado exclusivamente para los más pequeños de la casa.



Las motos también corren

A pesar de la abrumadora superioridad de los coches dentro del género de la velocidad en PlayStation, también hay sitio para las motos. Para muestra, este juego que nos invita a emular las andanzas de Crivillé y compañía.



Es más, seguro que con el exitoso camino que lleva el amigo Crivillé este año en el Campeonato del Mundo, seguro que muchos de vosotros estaréis deseando alucinar con un juego de motos que refleje esta atractiva modalidad dentro de las carreras de velocidad.

Sin embargo, de entrada os decimos que no os hagáis demasiadas ilusiones, pues este juego no va a convertirse precisamente en la gran obra maestra que todos estamos esperando dentro del mundo de las dos ruedas.

Por las sorprendentes ausencias en el catálogo de opciones y la discreta calidad técnica parece que estemos ante un juego hecho por encargo, como para promocionar a Honda o para intentar cubrir un género muy escaso de títulos.

No puede explicarse si no que en un juego de este tipo no haya ni posibilidad de elegir entre diferentes motos para competir, y simplemente nos tengamos que conformar con la Honda que da nombre al juego. Ni tampoco que dentro de un nivel gráfico en general discreto, pero aceptable, aparezcan detalles tan grotescos como las lamentables animaciones de los pilotos cuando se caen de la moto o tan significativos como la ausencia casi total de decorados en los circuitos, el pequeño tamaño de las motos o la inutilidad y fealdad de algunas de las vistas disponibles. Tampoco los modos de juego son para tirar cohetes, pero al existir una opción de Práctica y otra de Entrenamiento en el Modo Campeonato, al menos en este sentido cumple.

LO "MALO" ES QUE ES DIVERTIDO.

Pero lo más sangrante de todo, es que dentro de este cúmulo de defectos casi imperdonables, se encuentra un juego que resulta divertido, que una vez en carrera propone una competición emocionante, que exige gran habilidad por parte del jugador debido a un comportamiento bastante realista de la moto y que, además, permite la participación de jugadores de todos los niveles gracias a una opciones de configuración muy efectivas. Participar en un campeonato en el nivel Amateur, por ejemplo, aparte de exigir un nivel de concentración extremo, alcanza unas cotas de emoción y diversión impensables viendo los defectos antes citados, que se extiende a lo largo de los 14 circuitos de los que consta el juego. Una emoción que también aparece en el modo para dos jugadores, aunque en menor medida ya que no hay otros pilotos en carrera.

Es una lástima comprobar cómo un juego que podría haber dado mucho más de sí, y que incluso en términos jugables alcanza un nivel bastante bueno, se queda en un título discreto por no haber pulido otros aspectos también fundamentales en un juego.

Manuel del Campo





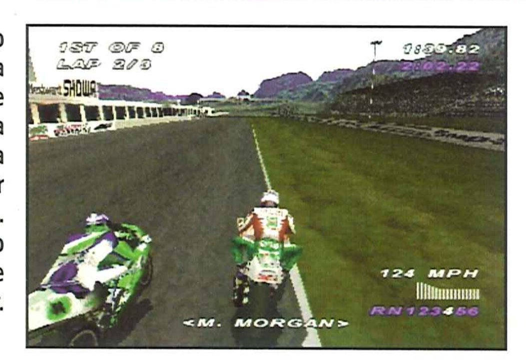
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Interactive Entert.**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Vamos a ver la carrera



Después de cada carrera tendremos la ocasión de disfrutar de una repetición de todo el recorrido, con la utilización de diferentes cámaras que podemos escoger a nuestra voluntad.

El juego sólo ofrece la posibilidad de correr con una moto, con una Honda, para ser exactos. Un detalle no muy de agradecer.



Setup For: Sukuh Island
Gearbox: Automatic
Front Tyre: Hard Compound B
Rear Tyre: Hard Compound D
Final Drive: Sprocket Set 10 (Ratio 17
Gear 1: 93 MPH P1 P2
Gear 2: 107 MPH P1 P2 P3
Gear 3: 128 MPH P1 P2
Gear 4: 145 MPH P1 P2
Gear 5: 158 MPH P1 P2 P3
Gear 6: 171 MPH P1 P2 P3
Change Back or Press START to Conti

El juego ofrece un menú (bastante simple) para configurar opciones mecánicas como las ruedas o el cambio de marchas.



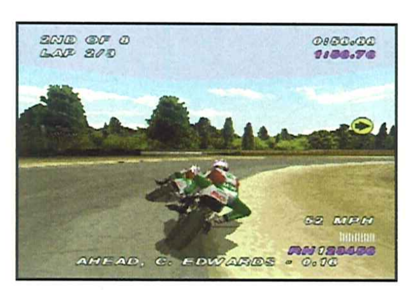
Este simulador resulta ENTRETENIDO, pero su POBRE apartado técnico y sus ESCASAS opciones hacen de él un juego MEDIOCRE.

Los escenarios resultan algo sosos y vacíos, y no te sorprenderán precisamente por su cantidad de detalles.



Difficulty: Rookie
Laps: 3
Auto Brake: on off
Help Arrows: on off
Steering Assist: on off
Wheelies: on off
Engine Overheat: on off
Tyre Wear: on off
Lose Rear Wheel: on off
Penalties: on off
Bike Damage: on off
Major Damage: on off
Back Change

En este menú se pueden configurar la dificultad del juego a nuestro gusto.





Alternativas:

No hay muchos juegos de motos donde elegir. Quizás «Moto Racer 2» ofrezca una calidad técnica superior, aunque en diversión andan bastante parejos. Ninguno es el juego de motos definitivo.





Gráficos: 63

El movimiento de las motos y la sensación de velocidad son buenas, pero es lo único. El resto presenta un nivel discreto, con algunos detalles muy pobres.

Sonido: 68

No son muchos los efectos de sonido, por el ruido de las motos, al menos cumple.

Jugabilidad: 75

En los niveles de dificultad más bajos es muy sencillo de manejar, la cosa se complica en los otros niveles, pero sin llegar a hacerse desesperante.

Diversión: 73

Las carreras pueden llegar a ser muy emocionantes y competitivas, y la conducción de las motos muy real, pero la falta de opciones y posibilidades le hacen perder muchos enteros.

Opinión:

El hecho de que apenas haya juegos de motos para PlayStation no justifica lanzar uno al mercado porque sí. Este juego, a poco que se hubiera cuidado un poco más su apartado gráfico y hubiera incluido, por ejemplo, unas cuantas motos a elegir, podría haberse convertido en un título bastante interesante para los aficionados al tema.
Sin embargo, y a pesar de resultar bastante divertido una vez en carrera, se queda sólo para los incondicionales de las motos, y que además sepan perdonar el repertorio de defectos y ausencias que contiene este juego.



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

La eterna leyenda

STREET FIGHTER II COLLECTION 2

Si hay alguna saga que se pueda calificar de incombustible, esa es, sin duda alguna, «Street Fighter II», un juego de lucha que creó una escuela gracias a su estilo sencillo, directo, muy adictivo y sobre todo, superjugable.

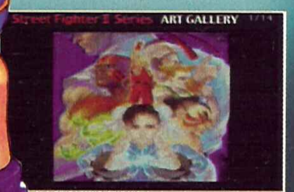
Pues bien, Capcom, tras haber realizado hace ya cerca de dos años una recopilación con las versiones que aparecieron en Megadrive y Super Nintendo, ahora pone en el mercado una segunda recopilación para PlayStation que incluye las tres primeras partes: «The World Warrior» (el de la recreativa original, en la que "sólo" podíamos escoger a los ocho luchadores principales), «Champion Edition» (se añadía la posibilidad de elegir a los cuatro jefes finales), y «Turbo Hyper Fighting» (con el que comenzó la fiebre de trajes de colores, luchadores-sombra, súper-velocidad, etc.)

Gracias a esta recopilación, cuyos juegos son totalmente fieles a los títulos originales del arcade, los seguidores más acérrimos de la saga tendrán la oportunidad de poseer la colección completa del juego de lucha más legendario de la historia, aunque también hay decir que los demás sólo encontrarán en este CD tres versiones de un juego quizás ya algo pasado de rosca.

En resumen, un juego que podemos catalogar de pieza de coleccionista más que de cualquier otra cosa.



La enciclopedia de un mito





Como curiosidad, también se incluye una galería en la que podremos encontrar bonitas ilustraciones de los personajes, sus datos, técnicas para los combates y algunas otras sorpresitas. Los textos, en inglés.



Esta recopilación incluye las ediciones originales de «The World warrior» ▲ «Champion Edition» ▼ y «Turbo Hyper Fighting» ▼





Gráficos:	61
Sonido:	60
Jugabilidad:	89
Diversión:	75

Opinión:

Esta recopilación no puede ser valorada como una novedad normal, ya que su objetivo no es ni competir con los títulos actuales ni incorporar ninguna novedad al género. Se trata, simplemente, de ofrecer a los usuarios de PlayStation la oportunidad de disfrutar de un clásico de la historia de los videojuegos. Ni más ni menos.

Valoración --

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Funsoft**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Peleas medievales



Hace unos años pudimos disfrutar en nuestra Super Nintendo de un beat'em up de ambientación medieval llamado «Legend», que pasó sin pena ni gloria por el panorama consolero.









Al final de cada nivel podemos jugar fases de bonus en las que deberemos poner a prueba nuestra puntería con la ballesta.



A lo largo del juego podremos visitar las tiendas para gastar el dinero recogido en armas y energía.

Los tres caballeros









Axel, Karo, y Tara, son los tres guerreros que podremos controlar en este aventura. Cada uno mostrará fuerza, velocidad y poder mágico diferentes, aunque todos podrán controlar las diferentes armas que vayan encontrando.

«Legend» se presenta ahora en su versión para PlayStation en un compacto en el que retomamos el clásico estilo de "avanzar y pelear", pero con un apartado técnico renovado. Escenarios y personajes en 3D, iluminación en tiempo real, transparencias y magias de lo más espectacular, recrean una correctísima ambientación medieval plagada de monstruos y seres mitológicos.

Sin embargo, los aspectos jugables de este "beat 'em up" se han descuidado, hasta el punto de hacer que los movimientos resulten demasiado lentos, lo que provoca que alinear correctamente a nuestros luchadores con el enemigo se convierta en una misión prácticamente imposible.

Además, el ajuste del nivel de dificultad resulta desproporcionado, de forma que el juego se hace muy fácil en los niveles sencillos, y dificilísimo en el nivel normal. Este aspecto, unido a un desarrollo muy lineal, hace que el juego pierda pronto su interés.

En definitiva, un buen aspecto gráfico, la inclusión de niveles de bonus, la posibilidad de manejar diferentes armas o la opción para dos jugadores, no resultan suficientes para elevar el tono general del juego, que queda bastante por debajo de algunos buenos exponentes del género, como, por ejemplo, el propio «Fighting Force».

Gráficos:	81
Sonido:	75
Jugabilidad:	60
Diversión:	77

Opinión:

El traslado a las 3D del clásico "beat'em up" nos ha dejado algo fríos. Aunque el apartado técnico es correcto, y el planteamiento divertido -sobre todo para dos jugadores-, el desarrollo es demasiado lineal y la jugabilidad está seriamente afectada por la lentitud de los movimientos y una dificultad mal ajustada.



CONCURSO DREAMCAST

Busca este logo de «Dreamcast» en las páginas de la revista y gana una consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los primeros que disfruten de ella!

¡Sorteamos una «Dreamcast» cada mes!





SEGA

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el logo de «Dreamcast» escondido entre las páginas de la revista, junto al cupón de participación, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, Alcobendas (28100 Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DREAMCAST.
2. Entre todas las cartas recibidas con el logotipo correcto, se extraerá UNA y su remitente será premiado con una CONSOLA DREAMCAST.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La consola será enviada al domicilio del ganador a partir del mes de Octubre de 1999.
4. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Junio y el 23 de Julio de 1999.
5. La elección del ganador se realizará el 26 de Julio de 1999 y el nombre del ganador se publicará en el número de Septiembre de la revista Hobby Consolas.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S.A.

Cupón de participación de Julio

LOGO CONCURSO
Dreamcast
JULIO

Pega aquí el logo que has encontra

Nombre:........................
Apellidos:........................
Dirección:........................
Localidad:........................
Provincia:........................
C.Postal:........................
Telf.:.................. **Fecha de nacimiento**............

El logo de «Dreamcast» esta en la página:........................
❑ Si deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Sega

- Tipo: **Aventura de Acción**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Infección fatal

VIRUS

Bajo este inquietante título, y con la responsabilidad de tener que representar en PlayStation a la nueva película de Jamie Lee Curtis, llega una aventura de acción en la que deberemos detener el avance de un peligroso virus.

El argumento de la película habla de la propagación de un virus que está creando horrorosas criaturas mutantes enormemente peligrosas. Tu labor consistirá en recorrer las 9 fases de ambientación tenebrosa que componen el juego acabando con cuantos bichos puedas, y completando una determinada misión en cada una de ellas, como pueden ser rescatar y proteger a varios civiles de los monstruos, encontrar la entrada a un edificio a través de unas alcantarillas y cosas de este tipo habituales en las aventuras.

Pues bien, una vez metidos en el juego, la verdad es que técnicamente «Virus» deja bastante que desear, teniendo en cuenta la baja calidad en el modelado de los personajes (y más aún el de los enemigos), la excesiva reiteración de los decorados y el incómodo control de la protagonista.

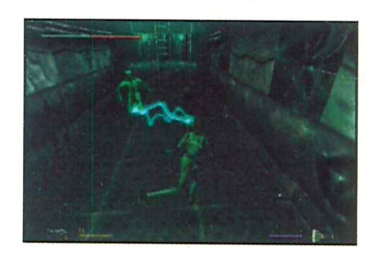
A esto hay que sumarle el molesto hecho de no poder grabar la partida en ningún punto intermedio de las fases, lo que nos obligará a recomenzarlas desde el principio cada vez que nos maten.

Sin embargo, y aún a riesgo de caer en la contradicción, el caso es que el juego no carece de cierto interés, que va aumentando a medida que avanzamos en la historia. Esto es debido posiblemente al innegable atractivo de tener que cumplir un objetivo diferente en cada fase, lo que aporta un poco de esa variedad que se ha echado en falta en algunos otros juegos con mucho más renombre (y con protagonistas dotadas de un mejor "modelado", todo hay que decirlo).

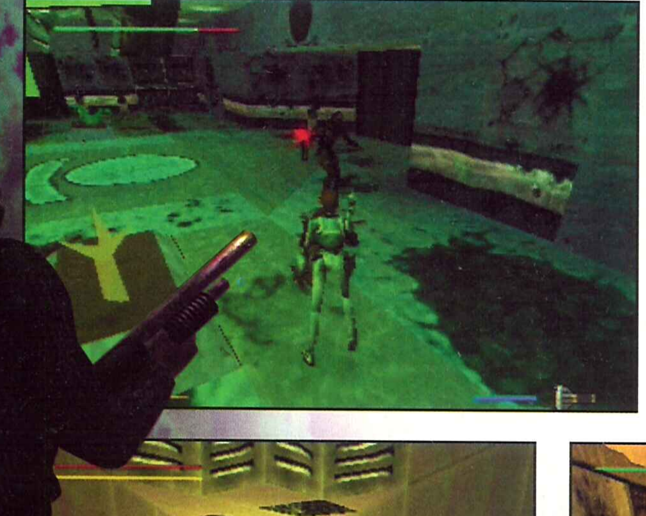
«Virus» no es, en nuestra opinión, un juego que vaya a auparse a los primeros puestos de las listas de éxitos, pero seguramente podrá satisfacer a aquellos que estén muy deseosos de vivir nuevas aventuras en su PlayStation.



Si bien no ejerceremos ningún control sobre ellos, en algunos momentos hablaremos con otros personajes, que nos guiarán -en castellano-, a través del argumento.



Dispondremos de toda clase de armas para defendernos de los mutantes, desde una pistola hasta un lanzagranadas, pasando por este curioso rayo paralizante.





La tétrica y agobiante ambientación recuerda mucho a películas de terror al estilo "Alien", con multitud de pasillos, puertas, y peligrosos bichos esperando a que cruces el umbral para abalanzarse sobre ti...





Gráficos:	62
Sonido:	65
Jugabilidad:	60
Diversión:	69

Opinión:

«Virus» es un juego que se hace entretenido, pero que adolece de un nivel técnico bastante discreto, y que ofrece una escasa jugabilidad fruto de un control deficiente.
Este título se ve superado por muchos otros representantes del género, de modo que a no ser que seáis unos auténticos fanáticos de las aventuras...

Valoración 65

¡CONSIGUE EL REGALO MÁS FARDÓN DEL VERANO!



POR SÓLO 395 PTAS

¡Y para aguantar los calores, la información más refrescante!

- 30 páginas con los juegos de N64 y GBC que llegarán este año: Resident Evil 2, Perfect Dark, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini...
- Review y trucos de Star Wars Racer.
- Primer contacto con ShadowMan, el juego más terrorífico de N64.
- Guía de trucos de Mario Party, y claves para ganar en Zelda DX, Castlevania 64, Body Harvest, Super Mario Bros DX...

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

AÑO VIII Nº 80 - 395 PTAS - 2,37 €

SHADOWMAN
El terror llama a tu puerta

¡¡30 páginas con todas las novedades para este año!!

TRUCOS
Beetle Adventure
Super Mario Bros DX
Rush 2
Zelda DX
Castlevania 64



¡¡La carrera más emocionante de la galaxia!!

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Review en primicia y primeros trucos para ganar

HOBBY PRESS

...uía Mario Party con los secretos de todos los ta...

Con esta funda podrás jugar tranquilamente en la playa con tu GBC. No importa que tengas las manos manchadas de crema o que el agua la salpique.

GAME BOY COLOR

EQUIPA TU GAME BOY COLOR CON EL ACCESORIO MÁS DE MODA ESTE VERANO. LA EXCLUSIVA FUNDA PLAYERA QUE ENCONTRARÁS COMPLETAMENTE GRATIS EN TU NINTENDO ACCIÓN.

- Tipo: **Aventura de Acción**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

La invasión "pixelígena"

ATTACK of the SAUCERMAN!

Los Grimloids rebeldes han decidido invadir el planeta Tierra para establecer allí su nuevo imperio. Sólo Ed y su amigo Zunk, como buenos y pacíficos ciudadanos del planeta Grimloid que son, pueden parar la rebelión, y de paso salvar a nuestro querido planeta de los rebeldes.





En estas divertidas secuencias -en castellano-, los dos protagonistas nos irán llevando a través del argumento.

Esta historia nos introduce de lleno en el argumento de este simpático y original juego de acción/aventura 3D que llega de la mano de la factoría Psygnosis, y que desde el principio hace presagiar buenos momentos de diversión.

Sin embargo, y a pesar de que el transcurrir de los 28 niveles que posee el juego es más o menos interesante, lo cierto es que se aprecian numerosos problemas técnicos que desvían la atención del juego en sí, y terminan por dar la sensación de encontrarnos ante un título clasificado como de "serie B".

El principal causante de este hecho es la notable pixelación que sufren los personajes (incluido el propio protagonista), los cuales se hacen difíciles de distinguir a poco que nos acerquemos a ellos.

Además, el motor 3D tampoco se muestra a la altura de las circunstancias, pues la mayoría de los escenarios pecan de una notable falta de solidez en los polígonos, así como de detalle, lo que además obliga a la utilización de la dichosa niebla en muchas localizaciones.

Por otro lado, el personaje que controlamos, aunque cuenta con un número de animaciones que puede considerarse correcto, se muestra torpe e incómodo de manejar, por lo que avanzar por los niveles se hace algo cargante tras varias horas de juego.

Total, que lo que al principio podía ser una idea original y atractiva, se ha quedado en un juego más bien mediocre por culpa de algunas deficiencias gráficas demasiado visibles como para ser ignoradas. Una lástima.





El grado de pixelación de los personajes es, en algunas ocasiones, exageradamente elevado.



El juego goza de una apariencia simpática y graciosa, pero algo pobre.

El limitado engine gráfico provoca la aparición de la fastidiosa niebla.

Gráficos:	52
Sonido:	56
Jugabilidad:	57
Diversión:	54

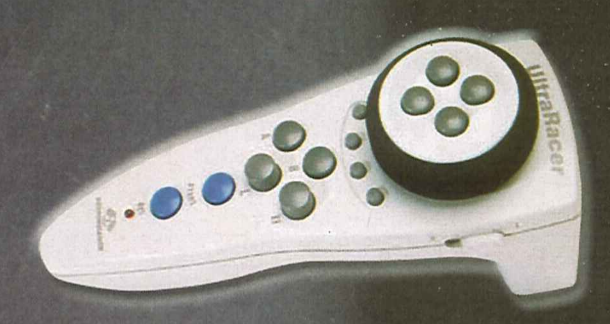
Opinión:

Las deficiencias técnicas de este juego han acabado con las posibilidades de diversión que, en un principio, deja entrever su (hasta cierto punto) entretenido desarrollo. La desproporcionada pixelación de los personajes y la ínfima solidez de los escenarios ha hecho estragos en una aventura que, con una mejor realización técnica, podía haber resultado interesante.



INTERACT™

P-1124 ULTRA RACER MINI WHEEL



- Minivolante compatible con todos los juegos
- Giro y aceleración progresiva
- Acelerador-freno en forma de gatillo
- Programación total de todos sus botones
- Disponible para PLAYSTATION™ y NINTENDO 64™

SV-1118A V3 RACING WHEEL



- 300° de rotación del volante con rumble
- Incluye pedales de gas y freno
- Volante ajustable en altura e inclinación
- 8 botones de disparo reconfigurables
- Pad digital de 8 vías
- Compatible con todos los juegos del mercado
- Disponible para PLAYSTATION™ y NINTENDO 64™





SV-1133 BARRACUDA 2

- 2 niveles de vibración
- Programable
- Joysticks ergonómicos
- 10 botones de disparo
- Doble stick analógico con vibración
- Se puede programar hasta 40 movimientos
- Botones con funciones intercambiables entre ellos
- Recomendado especialmente para zurdos por la posibilidad de cambiar los sticks

P-113 DUAL IMPACT

- Autodisparo y botones reconfigurables
- Compatible con todos los juegos Dual Shock™
- Mayor distancia entre ejes
- Doble stick analógico con vibración
- Compatible con juegos analógicos y no analógicos
- Mando de mayor vibración juntamente con el Barracuda del mercado

Importador exclusivo para España:



Zamora, 68 - 08018 Barcelona
Tel. 93 485 45 53 - Fax 93 300 91 10
www.interact-spain.com
info@interact-spain.com





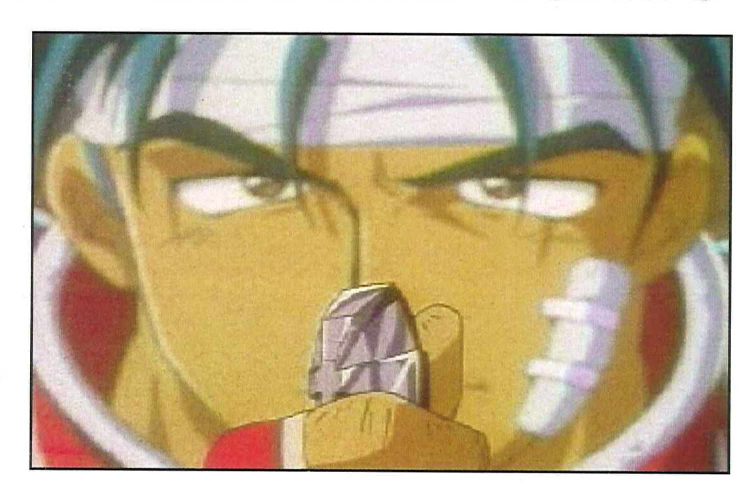
de venta en



- Tipo: **Action RPG**
- Compañía: **Funsot**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Cuatro jugadores y un RPG

Blaze and Blade



Funsoft trae a PlayStation un action RPG cuyo aspecto más destacable es el poder controlar hasta 4 personajes al mismo tiempo, gracias al multitap.

Sin embargo, lo cierto es que el resto del juego no está a la altura de lo que se debe exigir a un RPG hoy en día.

Para empezar, el aspecto gráfico resulta pobre, con unos personajes y escenarios de baja calidad, sobre todo en lo relativo a las texturas.

Si a esto le añadimos la ausencia de traducción al castellano del, por otra parte, insulso argumento, sólo queda decir que los aficionados al rol de acción sin duda encontrarán mucha más diversión en otros títulos de sobra conocidos, como «Alundra», por ejemplo.







Este mediocre "action RPG" sólo es recomendable para grupos de roleros insaciables. Por lo de poder jugar 4...



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Velocidad flotante

360°

Seguramente a muchos os habrá alegrado el saber que «Wipeout 3» va a aparecer en breve. Pero, para ir abriendo boca, Cryo trae a PlayStation este arcade de concepción muy similar, aunque desiguales resultados.

Es decir, es un juego basado en carreras de naves antigravitatorias con numerosas armas de por medio y por supuesto, mucha velocidad.

Sin embargo, el control de las naves no está bien conseguido, con lo que resulta demasiado complicado llegar a dominarlas con algo de soltura. Además, los gráficos, aunque resultones, no son muy sólidos, y el efecto "popping" está a la orden del día.

En resumen, sólo su buen apartado sonoro, y la abundante ración de velocidad que ofrece, pueden acercarte a «360°».



En juegos de velocidad futurista, en estos momentos hay disponibles títulos bastante mejores que éste.

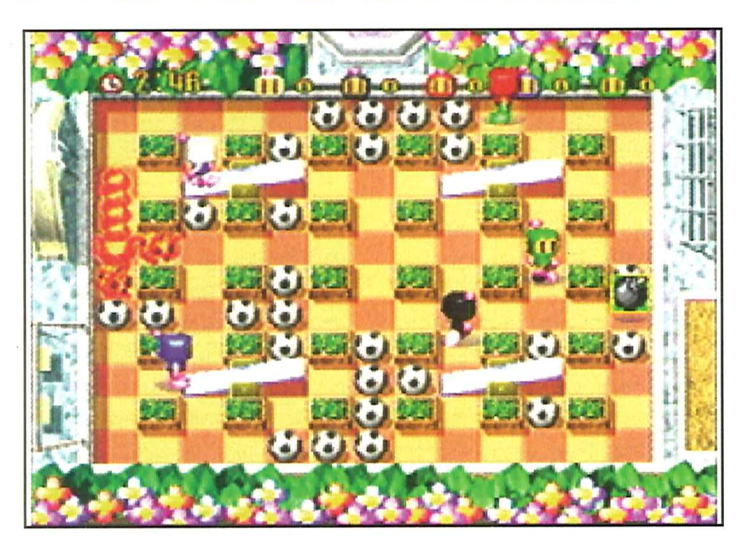


Gráficos:	60
Sonido:	67
Jugabilidad:	56
Diversión:	58
Valoración	60

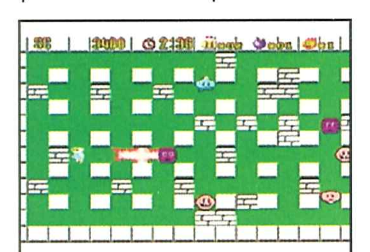
- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Hudson**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

El regreso del clásico

Bomberman



Tras haberse paseado por todos los géneros de los videojuegos, nuestro Bomberman, el de siempre, regresa al panorama consolero con la reedición de su primer éxito. De nuevo, todos esos pasillos repletos de bloques y graciosos enemigos servirán de escenario a un juego en el que prima la habilidad por encima del preciosismo gráfico o de la complicación de los escenarios. Además, esta nueva versión incluirá un modo Retro, sólo para nostálgicos, y un divertidísimo modo Battle, aunque la estrella es, sin duda, la versión moderna, en la que nos enfrentaremos a infinidad de niveles y a una endiablada dificultad. Sin embargo este compacto sabe a poco, los escenarios resultan demasiado "sosos" y repetitivos, los modos de juego, escasos, y las novedades son casi inexistentes. Eso sí, se trata de una pieza de museo, imprescindible para los fans de la mítica recreativa.





El modo batalla ofrece un ritmo frenético, y diversión a raudales para cuatro jugadores.



La gran aventura del bosque



La nueva estrella de Rare es una simpática ardilla que, como anticipo de su llegada a N64, protagoniza un divertidísimo juego de rol para la portátil en color de Nintendo.

ENCONTRARÁS IMÁGENES DE ESTE JUEGO EN EL VÍDEO

Un argumento infantil -recuperar los regalos de nuestro cumpleaños que han sido robados- se transforma, en este cartucho de Rare, en un juego de rol a la medida de cada uno, muy completo, divertido, y lleno de sorpresas.

Muy en la línea de «Zelda DX» y «Quest for Camelot», las aventuras de nuestra pequeña ardilla se basan en recorrer enormes mapeados de un lado para otro buscando objetos, investigando en los poblados y hablando con cuantos personajes nos vayamos encontrando.

Pero además de la típica dinámica de los juegos de rol, el cartucho presenta gran cantidad de minijuegos en los que el desarrollo cambia por completo, poniendo a prueba nuestra habilidad o nuestros reflejos para resolver pequeñas situaciones tales como duelos de tirachinas o carreras de obstáculos, que se intercalan en el desarrollo de la aventura.

CALIDAD GRÁFICA

Por otro lado, el nivel técnico general está a gran altura, destacando las animaciones del protagonista y la gran cantidad de detalles con que se refleja cada escenario -que incluso permiten observar la hierba en movimiento-, además de ofrecer un suave scroll para el movimiento de la pantalla.

Tanto por sus muchas horas de diversión, como por la variedad de su desarrollo, «Conker» resulta un juego genial, pero lo que le convierte en una obra imprescindible para los amantes del rol es su rápido desarrollo. Conker no nos deja ni un segundo de respiro, los personajes que nos encontramos a lo largo de nuestra aventura nos dan interesantes y útiles pistas -eso sí, en inglés-, y la historia avanza con una dificultad magistralmente ajustada, evitando que nos quedemos atascados y dejando que vayamos desentrañando sus misterios poco a poco, con lo que jugar se convierte en una auténtica delicia.

David Martínez



En cualquier momento podremos acceder a un menú en el que guardar la partida, conocer el estatus de Conker, y escoger nuestros items.





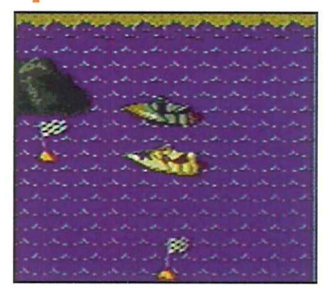




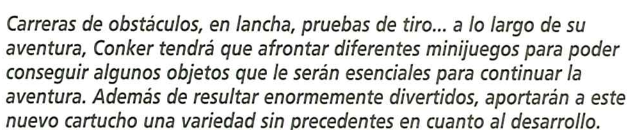
La odisea de Conker se desarrolla a lo largo de diferentes mundos, a los que se puede acceder desde el bosque. El mapa será de gran utilidad para encontrar el camino de salida en cada nivel.

- Tipo: **Juego de Rol**
- Compañía: **Rare**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

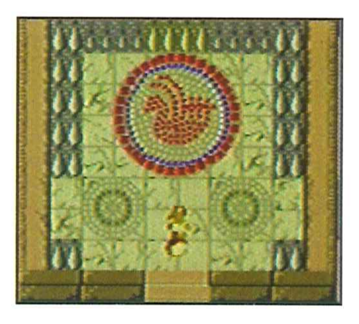
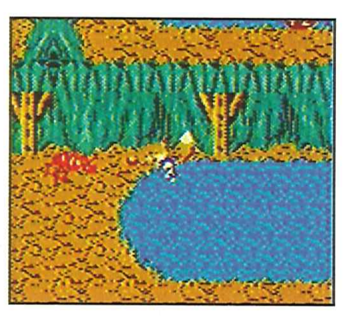
Las pruebas de Conker





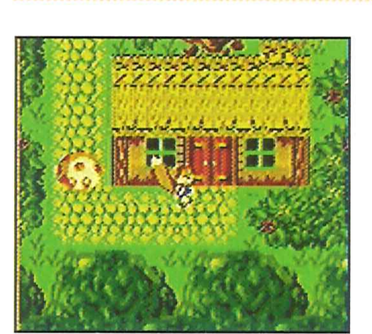



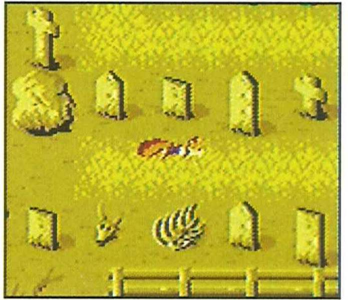
Carreras de obstáculos, en lancha, pruebas de tiro... a lo largo de su aventura, Conker tendrá que afrontar diferentes minijuegos para poder conseguir algunos objetos que le serán esenciales para continuar la aventura. Además de resultar enormemente divertidos, aportarán a este nuevo cartucho una variedad sin precedentes en cuanto al desarrollo.

Los escenarios muestran una construcción muy detallada, que será diferente en la versión monocroma.







Alternativas: *«Zelda DX» sigue siendo el mejor juego de rol para la portátil, pero Conker se ha aupado hasta el segundo puesto del ranking por méritos propios.*

Su alto NIVEL TÉCNICO, unido a su rápido desarrollo y a la cantidad de minijuegos que encierra, hacen de «Conker» un IMPRESCINDIBLE para los amantes del rol.



Como en todo juego de rol que se precie, deberemos visitar el interior de las casas de los poblados. Por desgracia, los aldeanos hablan inglés.



Gráficos: 90

Los protagonistas son graciosetes y están muy bien animados, los movimientos son suaves y los amplísimos escenarios están recreados con muchos detalles.

Sonido: 80

Unas melodías pegadizas que se adaptan bien a cada nivel, y los típicos efectos sonoros completan un apartado muy correcto.

Jugabilidad: 89

Conker es capaz de realizar muchas acciones diferentes, pero su control resulta muy intuitivo y la respuesta es buena. Además los personajes que nos encontremos nos irán mostrando el tutorial. Una pena que los textos estén en inglés.

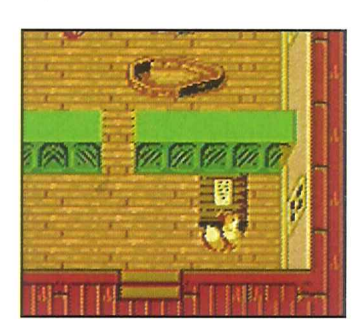
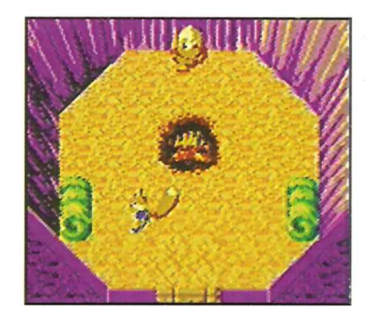
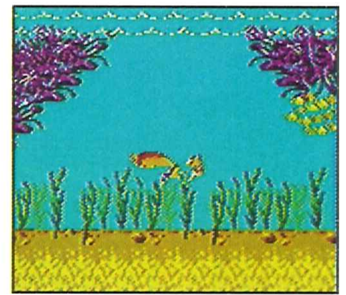
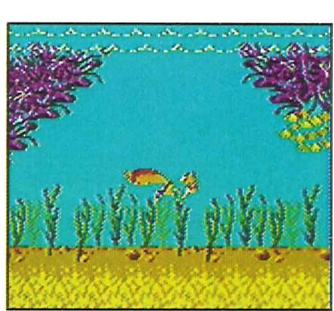
Diversión: 93

Un juego de rol muy largo y plagado de localizaciones en las que cambia el desarrollo.
La variedad de escenarios y situaciones, aseguran diversión por mucho tiempo.

Opinión:

Esta simpática ardilla protagoniza una de las aventuras más largas, entretenidas y variadas que se pueden disfrutar sobre una consola, ya sea portátil o no. Un nivel técnico sobresaliente unos personajes carismáticos, un argumento muy original y una gran variedad de puzzles y minijuegos hacen de «Conker's Pocket Tales» un duro rival para el mítico «Zelda DX», y lo convierten en un cartucho imprescindible para los amantes del rol.
La única pega... que no esté traducido al castellano.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

ENCONTRARÁS IMÁGENES DE ESTE JUEGO EN EL VÍDEO

Vuelve el héroe

SUPER MARIO BROS. Deluxe

Después de casi 15 años protagonizando éxitos en todas las consolas de Nintendo, Super Mario se estrena en Game Boy Color con un juego que se convierte en un imprescindible para tu colección.

Los años no pasan por este juego. Lejos de resultar anticuada, la adaptación portátil del primer bombazo de nuestro fontanero favorito ha sabido recoger con maestría todas las virtudes del genial juego que vimos en NES.

Niveles enormes, movimientos fluidos y toda la diversión de un cartucho que es referente obligado para cualquier aficionado a las plataformas, están presentes en una versión que ahora podrán disfrutar los usuarios de Game Boy Color.

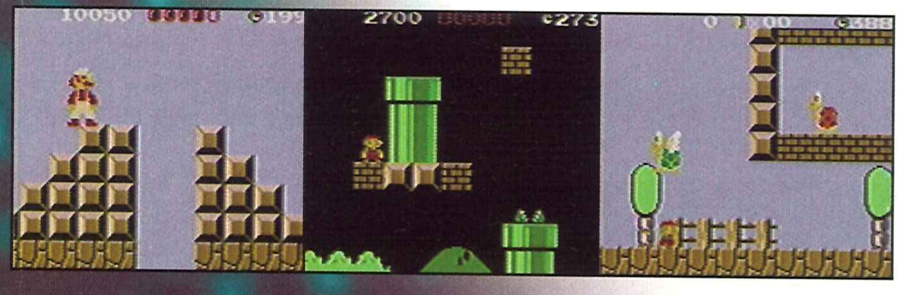
Manteniendo su estilo de gráficos sencillos y las melodías y movimientos originales, los chicos de Nintendo han incluido nuevos modos de juego respecto al original, así que podremos disfrutar de los niveles perdidos (que ya aparecieron en Super Nes), de un modo Challenge en el que demostrar nuestra maestría en cada nivel, de la opción para enfrentarnos a un amigo en el modo versus, de echar una carrera con Boo e incluso podremos imprimir imágenes de la galería con la GB printer.

Mario sigue siendo genial, y esta versión mejorada de su primera aparición lleva la jugabilidad y diversión a cotas insospechadas.

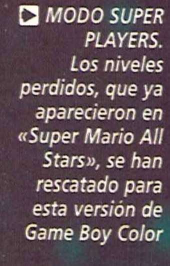
«Super Mario Bros. Dx» es un juego magistral, largo y variado, que hará las delicias tanto de quienes ya lo disfrutaron en NES, como de quienes aún no conozcan la enorme diversión que sabe proporcionar este bigotudo fontanero.

MODO ORIGINAL. El mismo «Super Mario Bros» que hizo furor en NES, regresa con toda su diversión, niveles y personajes, en versión portátil.





MODO CHALLENGE. Cuestión de tiempo y monedas para demostrar quién es mejor en cada nivel. Todo un reto para los más expertos.



MODO SUPER PLAYERS. Los niveles perdidos, que ya aparecieron en «Super Mario All Stars», se han rescatado para esta versión de Game Boy Color



Gráficos:	80
Sonido:	80
Jugabilidad:	95
Diversión:	95

Opinión:

Una auténtica leyenda de los videojuegos, que demuestra que sigue en forma a pesar del paso del tiempo. Imprescindible por su jugabilidad, por su larga duración y por una diversión a prueba de bomba.

A pesar de su no excesivamente brillante aspecto gráfico, su jugabilidad es inigualable. Simplemente genial.

Valoración 93



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo (Platinum)
2. Ridge Racer Type 4
3. V-Rally 2

LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

FÚTBOL
1. FIFA '99
2. ISS '98
3. UEFA Champions League

DEPORTIVOS
1. NBA Live '99
2. CoolBoarders 3
3. All Star Tennis

ROL
1. Final Fantasy VII (Plat.)
2. The Granstream Saga
3. Alundra

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape escape
3. Abe´s Exoddus

ACCIÓN
1. Syphon Filter
2. Driver
3. Medievil



Este mes incluimos otro juego en nuestra lista de Imprescindibles para PlayStation. «Syphon Filter» es una aventura de acción arrasadora que te mantendrá en tensión en todo momento.

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2
3. Tomb Raider II (Plat.)

SHOOT'EM UP
1. Omega Boost
2. Alien Trilogy (Platinum)
3. Apocalypse



Muchos disparos y una endiablada velocidad se dan cita en el nuevo y espectacular «Omega Boost».

AVENTURA GRÁFICA
1. Broken Sword II
2. Discworld II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

VARIOS
1. Bust a Move 2 (Platinum)
2. Bust a Groove
3. Music

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DRIVER
- FIFA '99
- FF VII (Platinum)
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2
- SYPHON FILTER
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER II (Platinum)

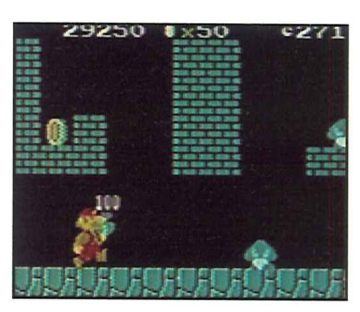
GAME BOY

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)

LUCHA
1. Killer Instinct
2. King of Fighters
3. Street Fighter II

FÚTBOL
1. ISS '99
2. World Cup '98

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Super Mario Land 2



«Super Mario» demuestra que sigue estando en forma, y este mes se desmarca con la reedición de su primera aventura para NES.

DEPORTIVOS
1. Tennis
2. NBA Jam '99 (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Conker´s Pocket Tales (Color)
3. Legend of the River King (Color)

ACCIÓN
1. Turok 2
2. Star Wars
3. Lucky Luke

AVENTURA
1. Silvester & Tweety (Color)
2. Quest for Camelot (Color)
3. Gex (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Bust a Move 4 (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY

DREAMCAST

1. Blue Stinger
2. The House of the Dead 2
3. Sega Rally 2
4. Sonic Adventures
5. Power Stone



En espera de la llegada de Dreamcast en España, la lista permanece inamovible. La lucha en 3D de «Power Stone» se mantiene entre los cinco magníficos.

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World GP (P. Choice)
2 Star Wars: Racer
3 V-Rally '99



Toda le emoción de la nueva entrega de "La Guerra de las Galaxias" está presente en las carreras de «Star Wars: Racer».

LUCHA
1 WWF/NWO
2 Mortal Kombat 4
3 Killer Instinct Gold

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Kazooie.

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Duke Nukem: Zero Hour



Para los fanáticos de la acción «Turok 2» sigue siendo el mejor shoot ém up subjetivo de Nintendo 64.

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

AVENTURA
1 Mission: Impossible

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis



Los calores veraniegos hacen que los descensos por las heladas pistas de «1080° Snowboarding» sean todavía más refrescantes.

VARIOS
1 Mario Party
2 Bust a Move 3 DX

Imprescindibles
- F-1 WGP (P. Choice)
- GOLDENEYE (P. Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (P. Choice)
- MISSION: IMPOSSIBLE
- ROGUE SQUADRON
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER.
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

Los favoritos de...
Juan Carlos García



Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción.

Mi lista de preferencias incluye lo mejorcito de cada casa. Uno indiscutible de rally (los coches son mi auténtica pasión), otro de acción que debe aparecer en todas las listas (y que ahora estoy disfrutando más que nunca) y un clásico de fútbol (a ver si me hace olvidar el mal trago del Atleti). Entre mis mitos también hay uno de PC, pero ya sabéis, hasta el mejor escribano echa un borrón.

MIS MITOS
Match Point (Spectrum)
Smash Tennis (SNES)
PC Fútbol 6.0 (PC)

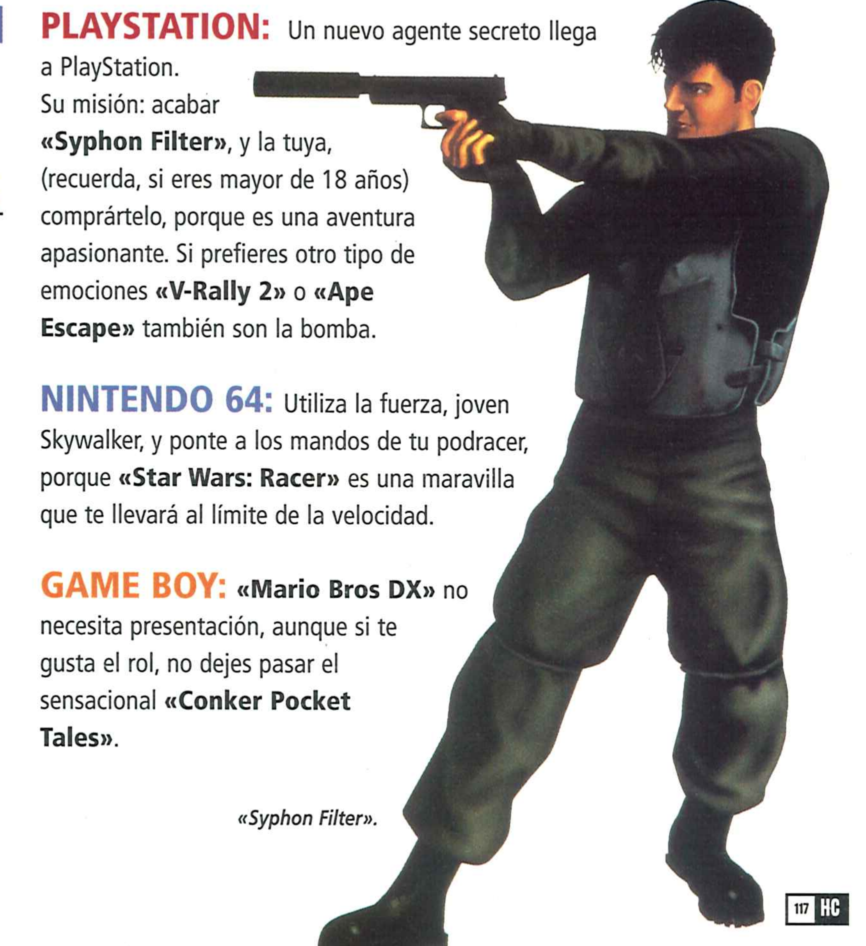
MIS FAVORITOS
V-Rally '99 (N64)
GoldenEye 007 (N64)
ISS 98 (N64)

La compra del mes

PLAYSTATION: Un nuevo agente secreto llega a PlayStation. Su misión: acabar **«Syphon Filter»**, y la tuya, (recuerda, si eres mayor de 18 años) comprártelo, porque es una aventura apasionante. Si prefieres otro tipo de emociones **«V-Rally 2»** o **«Ape Escape»** también son la bomba.

NINTENDO 64: Utiliza la fuerza, joven Skywalker, y ponte a los mandos de tu podracer, porque **«Star Wars: Racer»** es una maravilla que te llevará al límite de la velocidad.

GAME BOY: **«Mario Bros DX»** no necesita presentación, aunque si te gusta el rol, no dejes pasar el sensacional **«Conker Pocket Tales»**.



«Syphon Filter».

CONCURSO

STAR WARS -EPISODE I- RACER™

¡Responde a las preguntas y entra en el alucinante mundo de Star Wars. Un juego de **«Star Wars -Episodio 1- Racer»** y una nave espacial **«Vaina de carreras»** pueden ser tuyos!

¡Que la suerte te acompañe!

1-**¿Quién es el protagonista principal de Episode I: Racer?**
a) Miguel López Alegría **b)** George Lucas **c)** Anakin Skywalker

2-**¿Cuántos circuitos hay en el juego?**
a) 25. **b)** 10 **c)** 15

3-**¿En qué planeta tiene lugar la primera carrera?**
a) En Mon Gazza **b)** En Tatooine **c)** En Saturno

4-**¿Cuántas vueltas al circuito hay que dar en cada carrera?**
a) 3 **b)** 4 **c)** 5

5-**¿Cuál es el nombre del enemigo final del juego?**
a) Sebulba **b)** Bulbase c) Basebul

Bases del concurso

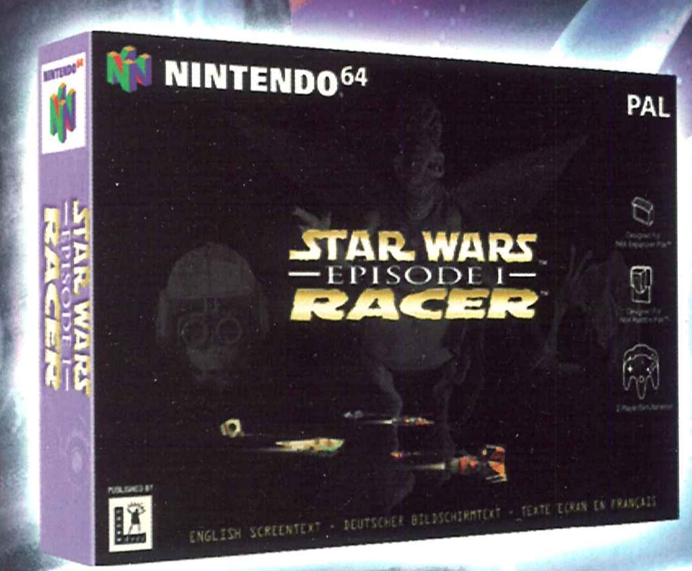


www.nintendo.es

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO STAR WARS - Episodio 1: RACER
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las pregunta se extraerán VEINTE y sus remitentes serán premiados con el Juego Star Wars Episode I: Racer y una Nave «Vaina de Carreras». Seguidamente se extraerán otras TREINTA cartas y sus remitentes obtendrán el Juego Star Wars Episode I: Racer. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Junio al 23 de Julio de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 26 de Julio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA, HASBRO y HOBBY PRESS, S.A.



¡REGALAMOS
50 JUEGOS
«STAR WARS EPISODIO 1 RACER»
PARA NINTENDO 64
Y 20 NAVES «VAINA DE CARRERAS»!



Longitud: 50 cm.







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD: C. POSTAL:

PROVINCIA: TELF.:

RESPUESTAS

1.- 2.- 3.- 4.- 5.-



Con 2 es más Fácil y más Rápido



Trucos

LIVE WIRE





PARA ELEGIR NIVEL..

Para jugar en el nivel que prefieras, sólo debes ir a la pantalla de selección de nivel y pulsar esta combinación:
TRIÁNGULO y, sin soltarlo, pulsar IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ. Ahora podrás seleccionar cualquier nivel con sólo presionar ARRIBA o ABAJO.

NBA JAM 99



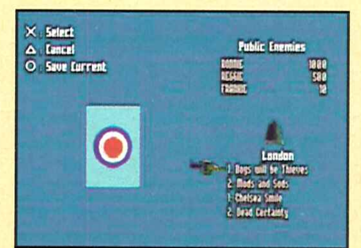
LILIPUTIENSES:

Seguro que recodaréis que el mes pasado, dentro de la lista de trucos de este juego, dimos un código para que los jugadores fueran gigantes. Pues ahora toca hacer que se vuelvan pequeñitos, tanto, que os costará seguirles la pista. Para activarlo comienza una partida y pulsa L, L, IZQ.-C, L, L, IZQ.-C, L, L, IZQ.-C, Z mientras tengas el juego pausado.

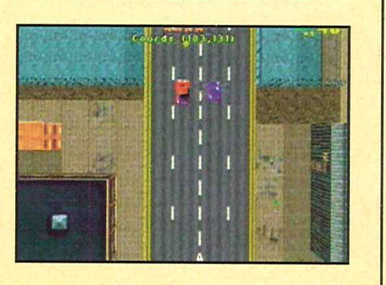


GRAND THEFT AUTO: LONDON

UN MONTÓN DE VENTAJAS:



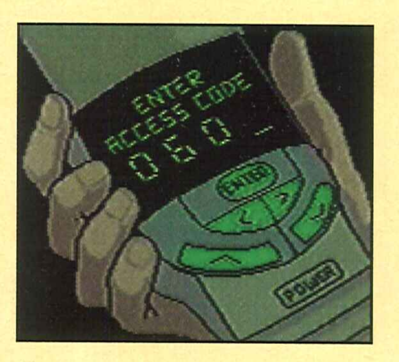
Para conseguir un montón de ventajas en este juego no tendrás que recurrir a complejas combinaciones de botones ni a maniobras imposibles. Basta con que pongas en la pantalla correspondiente GETCARTER como nombre del jugador. Podrás salir de la cárcel sin pagar ni un duro, elegir nivel...



MEN IN BLACK

VOLAR:

Introduce como password 0601. Un mensaje de error aparecerá en la pantalla. No le hagas caso y presiona START. Comienza un partida y, mientras tu personaje esté quieto, presiona SELECT + ARRIBA para volar. Con el cursor (izq. y dcha.) te moverás y para bajar sólo debes dejar de pulsar SELECT. Pasar los niveles a cierta distancia del suelo te resultará bastante más sencillo.

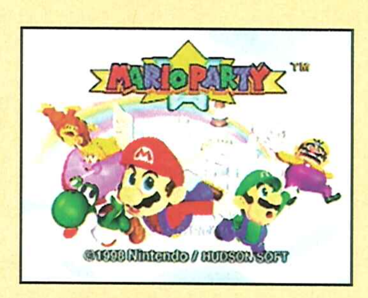


AVANZAR NIVELES:

Este es uno de los trucos preferidos de los impacientes ya que te permitirá llegar hasta el final sin necesidad de complicarte la vida. Ve a la pantalla de passwords, introduce 2409 y pulsa START. Comienza una partida y, para avanzar de nivel, sólo tendrás que pausar y presionar SELECT.

MARIO PARTY

MODO "AUTOMÁTICO":



Pon todos tus personajes a COM y uno de ellos a difícil y el resto a fácil.
En la ultima ronda pon el personaje con mas estrellas (o monedas en el Mini estadio) a tu control (debería ser el que tiene difícil en la configuración) y te quedarás con sus estrellas, sólo tendrás que jugar el juego final.
Si tienes más de un mando puedes engañar a la consola y poner bajo tu control a todos, aunque tendrás que cambiar el mando cada vez que le toque a un personaje sin mando. Y así te quedarás con todo.





ROLLCAGE

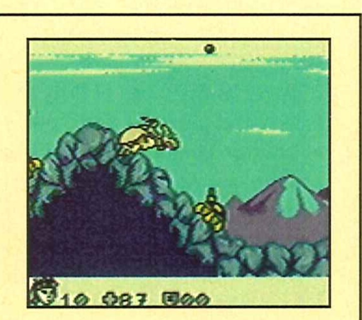
CÓMO DESCUBRIR TODOS LOS SECRETOS:
Este es uno de esos trucos sencillitos, pero que otorgan un montón de ventajas. Basta con que vayas a la pantalla de passwords e introduzca como código MAXCHEAT. Con esta sencilla maniobra encontrarás abiertas todas las opciones ocultas del juego: modo espejo, los circuitos de bonus y un corredor extra...





TUROK 2

PASSWORDS CON TRUCO:
Los afortunados poseedores de la máquina más pequeña y molona del mercado estarían preguntándose dónde estaban sus trucos. Pues para empezar la lista de códigos de GB Color, estos cinco passwords que os dejarán con la boca abierta.
Armas infinitas: DLVTRKBWPS
Pasar de nivel: DLVTRKBLVL
(Para escoger nivel pausa y presiona al mismo tiempo SELECT, A y B)
Vidas infinitas: DLVTRKBLVS
Energía infinita: DLVTRKBNRG
Como un pajarito: DLVTRKBBRD





MONSTERSEED

EL FINAL SIN TERMINAR EL JUEGO.
Con este truco no conseguirás ninguna ventaja extra, vidas, pociones o monstruos ilimitados. Simplemente, podrás ver el final del juego sin tener que enfrentarte a los malos de turno. Es un truco muy sencillo, basta con que en la pantalla de título pulses esta secuencia:
L2, R1, Ll, R2, L2, R1, Ll, R2, R2.





TRUCOS A LA CARTA

PEDRO TOMÁS RAMOS (ALMERÍA)
*Hola amigos de Hobby Consolas. Me gustaría que me dierais algún truco para el juego **Aladin** de la Super Nintendo, que aunque ya no se hagan juegos para ella, a mí me siguen gustando.*
Para acceder a un nuevo menú, entra en la pantalla de opciones y pulsa Izquierda, Derecha, Start, Select, X, Y, B y A en el segundo mando.
Si lo has hecho bien, la nueva opción habrá aparecido en tu pantalla.

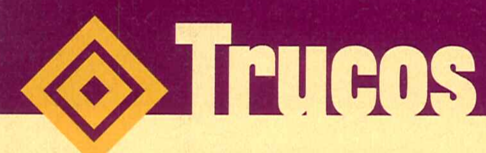
VICTOR JESÚS PERALTA.
*Hola amigos de Hobby Consolas. Me llamo Victor y tengo una Mega Drive con el juego **Batman Forever** y necesito un truco para este juego (si puede ser de nivel, mejor, o si no otra cosa porque estoy atrapado en el nivel 3). Gracias*
Para tener vidas extra pausa el juego y presiona Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo e Izquierda. Pero como sé que lo que quieres es poder seleccionar nivel, ve a la pantalla del menú principal y pulsa Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, B, A. Aparecerá un nuevo menú en el que podrás seleccionar nivel entre otras muchas cosas.

ANTONIO BAEZ FORNIELES
*Buenos días. Mi nombre es Antonio y estoy trabajando en una empresa de informática. Espero que me podáis ayudar ya que es muy importante para mí. Un cliente muy especial ha comprado **Tomb Raider II** pero llega a una fase de la que no sabe salir ¿podréis ayudarme? Se trata de una casa donde hay un viejo con una bandeja y hay cerca un laberinto o algo así. Os rogaría que si sabéis lo que debe hacer o los trucos que conozcáis de este juego me los mandéis. ¡¡¡Muchísimas gracias por anticipado¡¡¡*
Bueno, como vemos que tu amigo no es capaz ni de salir de la propia casa de Lara, aquí tienes un truco para seleccionar nivel. Comienza una partida y, sin pausar, realiza los siguientes movimientos: Paso a la izquierda, paso a la derecha, paso a la izquierda, atrás, adelante, tres giros sobre sí misma y, por último, rodar mientras realizas un salto adelante.

ROBERTO GARCÍA (CÁCERES)
*Hola, tengo una Saturn y el juego **Ultimate Mortal Kombat 3**. Hace mucho que no juego, pero me gustaría saber algún truco porque nunca he conseguido vencer a todos los personajes. Gracias*
Pues con este truco lo tendrás más sencillo. En la pantalla de fondo negro con las palabras 'There is no Knowledge That Is Not Power" presiona rápidamente Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo. Oirás una voz confirmándote que has conseguido tener continuaciones infinitas.

ANÓNIMO
*Me podríais decir algunos trucos para **Dragonball Hiper Dimension** de Nes. Muchas gracias.*
Para poner en marcha el turbo en este juego presiona L, R, Select y Start en el segundo pad al encender la consola y no los sueltes hasta que llegues a la pantalla de presentación.

JOSE MANUEL OSTOS
*Necesito trucos para **Tenchu** de Playstation*
¿Te serviría el truco para seleccionar nivel? Toma nota: en la pantalla de selección de nivel presiona R1 y, sin dejar de soltarlo, pulsa Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Dcha., Dcha., Arriba, Dcha.



NHL FACEOFF 99

CREAR AL JUGADOR PERFECTO.

Ya sabes que en este juego puedes crear a tus propios deportistas. Pues bien, si quieres tener el jugador perfecto, que tenga en todo una media de 99, sigue estas instrucciones.

Ve a la opción CREATE PLAYER e introduce todos los datos del jugador (nombre, altura...) A la hora de introducir los atributos, pon 99 en todo salvo en Endurance, Agression, Checking y Fighting y distribuye los puntos que te sobren entre ellos. Ve a la opción Sign Free Agent y verás que tu jugador tiene una media de 99.

LOGO CONCURSO
Dreamcast
JULIO





GOLES FÁCILES.

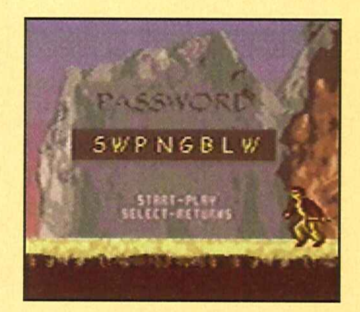
Cuando juegues contra la consola coloca a un jugador con la pastilla frente a la portería rival. Pulsa START para pausar el juego y cambia el control al otro equipo. Sustituye al portero y vuelve al juego con el control de tu equipo original. La portería quedará vacía durante unos instantes y podrás marcar a placer.

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

PASSWORDS:

Aquí tenéis unos cuantos códigos que os permitirán ir directamente a diferentes niveles del juego.

Cavernas- FLTYWTRS
Volcán- GNGDWN
Prisión- SLTHHRNG
Enemigo final- SWPNGBLW







TRUCOS A LA CARTA

Si prefieres recargar el escudo siempre que quieras presiona Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Dcha., Dcha., Arriba, Izq. con el juego pausado.

CRISTIAN EXPÓSITO CASTELLAR

*Hola Hobby Consolas. Me llamo Cristian Expósito Castellar y soy un gran aficionado, tanto a vuestra revista como a mi Game boy. Me gustaría que me dijerais cómo acceder al Castillo Kanalet y al Pueblo de los animales en **Zelda**. Muchísimas gracias.*

Para acceder a ambos, antes tienes que cambiar varios objetos: el Yoshi por el lazo, el lazo por el perro, el perro por el bote de comida y éste, al caimán, por unos plátanos. Al llegar al castillo con las puertas cerradas, verás que hay un mono hambriento. Dale las bananas que llevas y él, a cambio, te dará un palo. Además su familia construirá un puente por el que podrás cruzar al otro lado del río. Algo más arriba hay una entrada subterránea al castillo. En la parte de abajo está la aldea de los animales.

JESÚS ALBERTO PEREZ

*Hola, soy un lector habitual de Hobby Consolas y me gustaría que me dierais algún truco para el juego **Robocop Vs. Terminator** de la Mega Drive. Muchas gracias y seguid así.*

Pues si quieres tener 54 vidas en este juego, lo único que debes hacer es pausar la partida y presionar C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B Y C. Oirás una explosión que te confirmará que el truco ha funcionado.

DAVID

*Hola amigos quiero trucos para **Tomb Raider III**. Gracias.*

Aquí tienes los trucos apara avanzar de nivel y hacerte con todas las armas de Tomb Raider III.

Avanzar de nivel: en cualquier momento sin pausar presiona L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2.

Para tener las armas: presiona con el juego en marcha L2, R2, R2, L2 L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

FERNANDO TRIGAL (GRAN CANARIA)

*Hola, tengo una Nintendo y el juego **Jurassic Park 2**. Pero no consigo terminarlo del todo. ¿Me podéis decir algún truco? Muchas gracias.*

Claro hombre. Para tener continuaciones infinitas ve a la pantalla de selección de nivel y presiona L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R. Si el truco ha funcionado, además de las continuaciones, podrás seleccionar nivel.

JOSÉ MARÍA ALDEBARÁN (CÁDIZ)

*Hola, me gustaría que me dierais algún truco para el juego de PlayStation **One**. Esta es la primera carta que mando y espero que me la publiquéis.*

Para acceder a un menú nuevo donde podrás seleccionar nivel, hacerte invencible y muchas cosas más, introduce como password HEYBUDDY.

MIGUEL ANGEL LAGUNA (MADRID)

*¿Que tal amigos de Hobby Consolas? Soy Miguel y me gusta todo lo que tenga que ver con los juegos (incluida la revista). Tengo una Nintendo 64 y quería que me dierais un truco para el **Quake**. Gracias por anticipado.*

Para tener acceso a un menú de trucos entra en la pantalla de password e introduce QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ. El mensaje te dirá que el password es incorrecto pero entra en la pantalla de opciones y verás lo que has



LA CADENA N.1 EN EUROPA
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
Reserva en julio tu CROC2 en nuestras tiendas y te regalaremos una estupenda mochila
BUGS BUNNY
DRIVER
V-RALLY 2
ALL STARS tennis 99
LODE RUNNER
CLUB DIF
único en su especie
Para depredadores de los videojuegos.
Todo son ventajas a partir del 15 de julio.
CONCURSO
STAR WARS EPISODIO I RACER
verano '99
ORGANIZADO POR
Vive la aventura galáctica más increible
Infórmate en las tiendas DIFINTEL-MICRO
Barcelona
Balmes, 61 bajos
Tel. 93 453 15 03
Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52
Tel. 93 785 36 47
Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Tel. 93 652 81 52
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101 Tel. 93 664 52 41
Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial Alcampo-La Dehesa
Tel. 91 877 00 95
Madrid
C/. Celanova, 9 Barrio de El Pilar
Tel. 91 730 68 67
Valencia
Centro Comercial Alcampo-Alboraya
Tel. 96 356 70 83

TAI FU

MUCHOS CÓDIGOS:
Para poder activar todos los trucos que te damos a continuación deberás antes que nada comenzar una partida y presionar R2, TRIÁNGULO, R2, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X CUADRADO en cualquier momento (sin pausar). Después, haz que el personaje se cargue de energía manteniendo pulsado durante varios segundos R2 y, cuando lo hayas hecho, sólo te quedará introducir el código que quieras.





R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., R1- Invisibilidad
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., CUADRADO- Chi a tope
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., TRIÁNGULO- Kung Fu
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., X- Vidas infinitas
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., CÍRCULO- Al máximo de vida
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA.,R2- Invencibilidad
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., ABAJO- Enemigos en miniatura
R2, TRIÁNGULO, R2, IZQ., DCHA., ARRIBA- Enemigos gigantes

BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE 3

PASSWORDS
Aquí tienes seis passwords que te ayudarán si te quedas atascado.

Fase 10 LDBX4R
Fase 20 3RBVGG
Fase 30 VSS244
Fase 40 T?X2G5
Fase 50 ?PLXG1
Fase 61 6QLVDK



MISCHIEF MARERS





SOUND TEST:
En la pantalla del título presiona L, A, IZQ.-C, DCHA.-C y START simultáneamente. Verás cómo aparece de inmediato tu nueva pantalla. En ella podrás escuchar todas las melodías y sonidos del juego sin tener que pasar por todas las pruebas.

IGGY'S RECKIN' BALLS

CÓDIGOS:
Estos cuatro trucos te permitirán disfrutar aún más de este juego, no los pases por alto. Para poder introducirlos tendrás que ir a la pantalla de opciones y pulsar R y Z.
ENTAROADUN: la novia de Iggy (un nuevo personaje)
GOBABY: turbos infinitos (mucho más fácil ganar)
NONSTOP: girar y girar (qué mareo)
2TIMES: gira el doble de rápido (no te lo puedes imaginar)

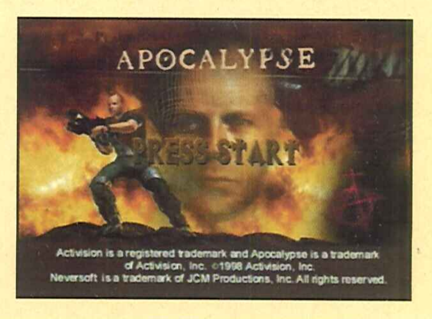




APOCALYPSE

DOS MÁS:
Ya os hemos dado varios trucos de este juego, pero no podíamos dejar de dar la oportunidad de ayudaros con estos dos. Pausa el juego, presiona L1 y, sin soltarlo, pulsa TRiÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO si quieres tener vidas infinitas, y CUADRADO, CÍRCULO, X si quieres continuar en la última posición una vez que mueras. Sabíamos que te iban a gustar.





Concurso Bandai

¡Regalamos 72 figuras de Bandai!

¡PARTICIPA Y GANA UNA FIGURA DE TUS PERSONAJES PREFERIDOS!

CONTESTA A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1.- ¿Cómo se llama la nueva Lara Croft, protagonista de Tomb Raider?

a) Samantha Fox b) Lara Weller c) Sophie Nöel

2.- ¿ Cual es el nombre del protagonista de Turok?

a) Jerónimo b) Joshua Fireseed c) Solid Snake



Turok en combate: Altura 20 cm.



Turok en la Jungla: Altura 22 cm.

Tomb Raider : Altura 30 cm.

Turok en combate : Altura 20 cm.

BANDAI

Cupón de Participación

Nombre/Apellidos: ______________________

____

Dirección: ______________________

____

Localidad: __________ C. Postal: __________

Provincia: __________ Telf.: __________

RESPUESTAS 1.- __________ 2.- __________

Bases del Concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO BANDAI
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTICUATRO y sus remitentes serán premiados con una figura de Tomb Raider y una de Turok 2 en la jungla. Seguidamente, se extraerán otras VEINTICUATRO cartas que ganarán una figura de Turok2 en combate. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Junio al 23 de Julio de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 26 de Julio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BANDAI y HOBBY PRESS, S.A.



NHL BREAKAWAY 99

MENÚ DE TRUCOS:
Este es el mejor truco que se le puede pedir a un juego, y nosotros te lo damos por la cara. Pulsa muy rápido IZQ.-C, DCHA.-C, IZQ.-C, DCHA.-C, R, R en la pantalla del menú principal y verás cómo aparece esa nueva opción tan ansiada.

RUNNING WILD

VESTUARIO ALTERNATIVO:
Este es uno de esos trucos que no te sacan de ningún apuro pero que dan un toque distinto al juego. En la pantalla de selección de personaje presiona L1 o R1 para cambiar el color de tu corredor (bueno, más bien de su ropa).



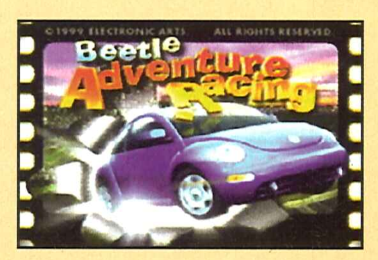


BEETLE ADVENTURE RACING

UN LUGAR DONDE TODO ES POSIBLE:
Todo el que lee esta sección buscando un truco para su juego preferido, pretende encontrar algo así: un truco con el que poder acceder a todos los secretos. Para activar este nuevo menú en este cartucho selecciona la opción 1 Jugador y, después, Champions Race y entra en el circuito Conventry Cove. Cuando estés en la carrera busca un pajar con dos grandes bolas de paja a los lados. Entra entre ambas y escucharás una voz que dice "Groovy". Una vez que la oigas, acaba la carrera. En la pantalla de resultados verás estas palabras: "Cheat Menu Activated". Ahora entra en la pantalla de opciones y, en su parte superior, encontrarás lo que andabas buscando.







POCKET BOMBERMAN

PASSWORDS
Estos Paswords pertenecen al modo Normal Game. Lo sentimos, pero el modo Jump Game no admite passwords.

MUNDO 1	**EL BOSQUE**
FASE 1-1	7693
FASE 1-2	3905
FASE 1-3	2438
FASE 1-4	8261
FASE 1-5 (Jefe)	1893

MUNDO 2	**EL OCÉANO**
FASE 2-1	2805
FASE 2-2	9271
FASE 2-3	1354
FASE 2-4	4915
FASE 2-5 (Jefe)	8649

MUNDO 3	**EL VIENTO**
FASE 3-1	0238
FASE 3-2	5943
FASE 3-3	6045
FASE 3-4	2850
FASE 3-5 (Jefe)	8146

MUNDO 4	**LA NUBE**
FASE 4-1	9156
FASE 4-2	2715
FASE 4-3	4707
FASE 4-4	7046
FASE 4-5 (Jefe)	0687

MUNDO 5	**EL DIABLO**
FASE 5-1	3725
FASE 5-2	0157
FASE 5-3	5826
FASE 5-4	9587
FASE 5-5 (Jefe)	3752





V-RALLY 99

MENÚ DE TRUCOS:
No nos puedes pedir más. Prácticamente todas las trampas del juego están incluidas en este truco. Para activarlo, en la pantalla en la que aparecen las palabras "Press Start" presiona L+R, IZQ.-C, DCHA.-C, L+R y pulsa START. Ahora presiona Z y, sin soltarlo, pulsa repetidamente L hasta que aparezca el nuevo menú. Desde esta opción podrás abrir todos los coches y circuitos, entre otras cosas.





ELIMINATOR

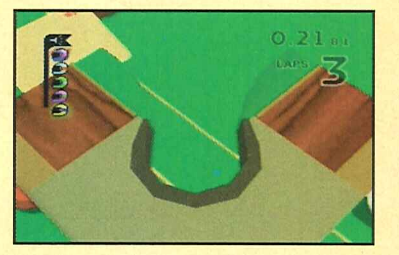
CÓDIGOS MUY APETECIBLES:
Todos los trucos que ves se introducen como si se trataran del nombre del piloto (sencillito) y sus resultados son increibles.
Invulnerabilidad: CLEVALAD
Las armas más utilizadas al máximo: GUNCRAZY
También el resto de armas: MAXMEOUT
Conducir un Cadillac: NEWWEELS (aparece en la pantalla de selección de vehículo)
Nuevo nivel: WAKYLEVL (cuidado con este truco porque con él el resto se desactivarán)





MICROMACHINES TURBO

MODO TURBO:
Con este truco conseguirás circular a velocidades inimaginables por los circuitos pero ten cuidado porque te será muy difícil manejar el vehículo. Para activarlo presiona IZQ.-C, ABAJO-C, DCHA.-C, IZQ.-C, ARRIBA-C, ABAJO-C, ABAJO-C, ABAJO-C, ABAJO-C con el juego pausado.



¡INCREÍBLE!:
Lo que consigue este truco seguro que no lo habías visto antes. Al activarlo los coches se transformarán en figuras 'raras', como, por ejemplo, una esquina de una mesa de billar. Para activarlo presiona ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ.





RUSH 2: EXTREME RACING USA





TODO TIPO DE VENTAJAS (Y DESVENTAJAS):
Para activar estos trucos debes entrar en la última de la opciones del menú principal Presionar L+R+Z y, sin soltarlos, pulsar al mismo tiempo los cuatro botones C (los amarillos). Realizando esta sencilla operación encontrarás la pantalla de trucos, donde deberás introducir estos códigos con su opción iluminada.
R, ABAJO-C, L, R, ABAJO-C, L. Este truco hará que el daño que sufren los coches se multiplique por dos, complicando las cosas
L, ARRIBA-C, R, L, ARRIBA-C, R. Todo lo contrario, con este otro obtendréis invulnerabilidad
Presiona ARRIBA-C cuatro veces mientras pulsas L+R+Z. Seguro que notarás el resultado de este truco en una carrera, pero no te vamos a decir lo que hace para que lo descubras por ti mismo.





TIGER WOODS GOLF 99

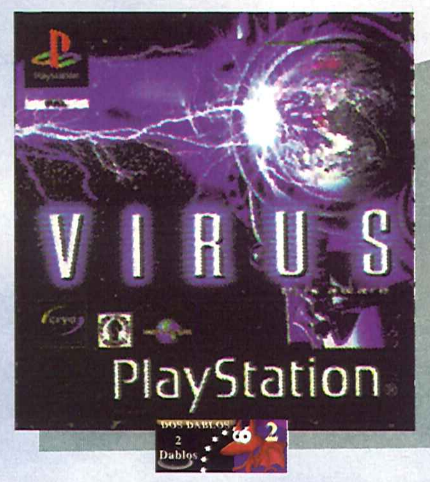
UNA CURIOSIDAD:
A estas alturas hemos visto de todo, pero lo que no podríamos esperar es que un juego tan aparentemente tranquilo como éste tuviera toques tan destructivos.
Si entras en el modo Práctica verás que por los alrededores del jugador siempre hay un cochecito de golf. Pues si aciertas a darle tres veces seguidas verás cómo salta por los aires.
¿A que tú tampoco te lo imaginabas?


Concurso
Syphon Filter
¡SI TE GUSTA LA ACCIÓN ENTRA EN ESTA TREPIDANTE AVENTURA
Y PARTICIPA EN ESTE SENSACIONAL CONCURSO!
Regalamos
50 juegos de
"Syphon Filter"
syphon filter
PlayStation
(*) No recomendado a menores de 18 años
PREGUNTAS
1-¿Cómo se llama la compañera que le transmite las órdenes al protagonista, Gabriel Logan?
A.- LIAN XING B.- LIAN SHAMPOO C.- CRISTINA ALMEIDA
2-¿Qué indumentaria lleva Gabriel Logan en la fase del museo?
A.- MONO B.- SMOKING C.- SOTANA
3-¿A qué se dedica nuestro protagonista?
A.- MINERO B.- AGENTE ANTI-TERRORISTA C.- PANADERO
BASES DEL CONCURSO
1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas mayores de 18 años que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO SYPHON FILTER
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CINCUENTA y sus remitentes serán premiados con un juego (promocional) de Syphon Filter. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Junio al 23 de Julio de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 26 de Julio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY y HOBBY PRESS, S.A.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
989 STUDIOS
Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.
Dual Shock is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©1999 Sony Computer Entertainment America Inc.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre/Apellidos:
Dirección:
Localidad:
C. Postal:
Provincia:
Telf.:
Edad:
RESPUESTAS 1.-
2.-
3.-
* No serán validos los cupones de los participantes cuya edad sea inferior a 18 años.



DIVER tienda
VERANO DEL 99
STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
PlayStation
EL COMIENZO DE LA SAGA
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
PAL
ESSO
eden
PlayStation
Antonio José Rosa Pino
Junio
"UN EQUIPO MUSICAL"
ÚNETE AL
CLUB DABLO
¡¡CONSIGUE ESTOS
FABULOSOS PREMIOS!!









¡COPIAR ES DELITO!





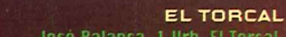
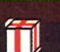




7.750



CATÁLOGO web INTERNET http://www.divertienda.com

NUEVA APERTURA

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

ALICANTE	965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE	966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID	918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA	949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA	952507686	Velez Malaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA	952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA	952870880	RONDA	Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA	948172074	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15
SEVILLA	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27



NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Bienvenido a la cuarta entrega de una de las mejores sagas de conducción. En estas páginas te ofrecemos toda la información necesaria para que puedas superar cada curva, cada cuesta, cada peligro… ¿Estás preparado?, pues sube y abróchate el cinturón.

SELECCIÓN DE COCHE

Ahora te ayudaremos a elegir a tu fiel compañero en la carretera. Y deberás pensártelo bien, ya que del coche que lleves dependerán tus resultados en las carreras.

NOTA: Las puntuaciones de los coches están sacadas del propio juego. Otro dato importante es que la estabilidad y frenada de todos los coches se ven afectadas si la climatología es adversa. Por ejemplo, hay que frenar y mover el volante lo mínimo en circuitos con lluvia si no queremos deslizarnos sobre la calzada.

MERCEDES SLK 230 (PRECIO: 20.000)

ACELERACIÓN: Coche ligero con baja aceleración. Es el gran enemigo del BMW Z3.

V.MÁXIMA: No es un coche muy veloz pero la velocidad punta es buena.

FRENADA: Es una de las mejores virtudes de este coche. Probadlo y lo comprobaréis.

ESTABILIDAD: Su poco peso no ofrece una buena estabilidad.



GENERAL: Su rendimiento, bueno para sus dimensiones y su conducción, suave.

BMW Z3 ROADSTER (PRECIO: 20.000)

ACELERACIÓN: Este cabriolet tiene buena aceleración para sus reducidas dimensiones.

V.MÁXIMA: Le falla la velocidad, pero no tendrás problemas para competir.

FRENADA: Tiene una frenada bastante buena y ofrece garantías.

ESTABILIDAD: Supera al SLK y se agarra mejor al asfalto.



GENERAL: Estrenarse con este coche no es una mala opción .

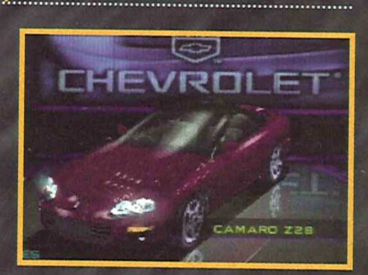
CAMARO Z28 (PRECIO: 22.000)

ACELERACIÓN: Baja. Te costará reincorporarte después de una salida de pista.

V.MÁXIMA: Le falta la velocidad necesaria para no pasar apuros en competición..

FRENADA: Tiene una frenada floja, a veces es complicado controlarlo al frenar.

ESTABILIDAD: No se agarra bien al asfalto, gran defecto en un deportivo de su prestigio.



GENERAL: No cumple con sus expectativas y las maniobras son muy lentas.

FIREBIRD T/A (PRECIO: 22.000)

ACELERACIÓN: Una aceleración discreta, pero a la larga se nos quedará corta.

V.MÁXIMA: Es un coche con una velocidad máxima no muy alta.

FRENADA: La frenada tiene una calidad baja. Cuidado al pisar el freno.

ESTABILIDAD: No es de fiar a altas velocidades. Extremar la precaución.



GENERAL: No es muy recomendable, ya que su control no es muy suave.

JAGUAR XKR (PRECIO: 40.000)

ACELERACIÓN: Coche sobrio con importante aceleración.

V.MÁXIMA: La velocidad es una de sus virtudes, ¡cómo corre!.

FRENADA: Aquí está su punto negro. Tened precaución al pisar el freno.

ESTABILIDAD: No es muy estable a pesar de sus dimensiones.



GENERAL: Lujoso coche, pero queremos más seguridad al frenar.

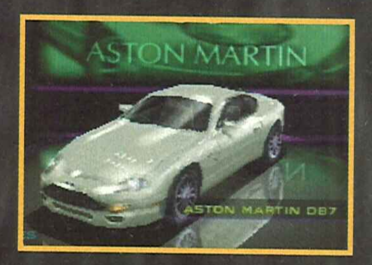
ASTON MARTIN DB7 (PRECIO: 40.000)

ACELERACIÓN: Su aceleración es buena ,pero es pesado al maniobrar.

V.MÁXIMA: Es un coche rápido, pero tarda en coger velocidad.

FRENADA: Un tanto pobre para un coche de su categoría.

ESTABILIDAD: Poca estabilidad conduciendo a altas velocidades.



GENERAL: Es una opción aceptable, pero no muy convincente.

¡Agárrate, que vienen curvas!

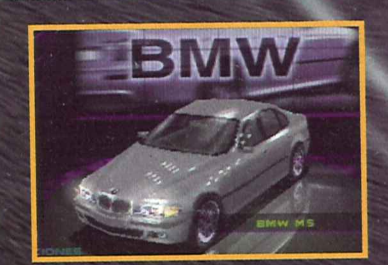
BMW M5 (PRECIO: 45.000)

ACELERACIÓN:
Tiene una aceleración capaz de movernos del asiento.

V.MÁXIMA:
Es un coche bastante rápido y se controla muy bien.

FRENADA:
Es fácil perder el control al frenar sin moderación.

ESTABILIDAD:
Aquí se demuestra que es un BMW: mucha seguridad.



GENERAL:
Coche serio a tener muy en cuenta.

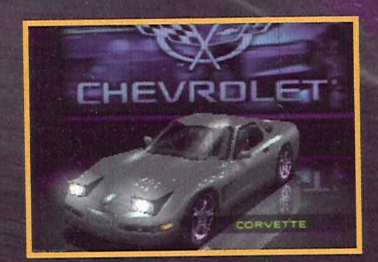
CORVETTE (PRECIO: 60.000)

ACELERACIÓN:
Una aceleración importante. Responde al pisar a fondo.

V.MÁXIMA:
Es espectacular en las rectas. Cuidado con salirse de la calzada.

FRENADA:
Sus frenos de disco ofrecen muy buenas garantías.

ESTABILIDAD:
Conducirlo ofrece una completa seguridad.



GENERAL:
Conducción suave y una impresionante respuesta.

FERRARI 550 MARANELLO (PRECIO: 75.000)

ACELERACIÓN:
Una aceleración que asusta: cuidado en las curvas.

V.MÁXIMA:
Coche realmente peligroso a altas velocidades.

FRENADA:
La frenada tiene una respuesta muy buena y eficaz.

ESTABILIDAD:
Con sus neumáticos anchos es difícil volcar.



GENERAL:
Este Ferrari es un portento para conducirlo.

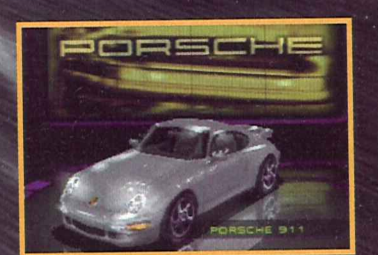
PORCHE 911 (PRECIO: 175.000)

ACELERACIÓN:
Su aceleración es muy buena, y además no es muy pesado.

V.MÁXIMA:
Alcanza rápido la velocidad deseada. Sorprendente.

FRENADA:
Su tamaño hace que frenar en seco pueda ser peligroso.

ESTABILIDAD:
Dispone de una estabilidad espectacular, muy seguro.



GENERAL:
Es una opción muy convincente y digna para competir a gran escala.

DIABLO SV (PRECIO: 200.000)

ACELERACIÓN:
Un poco inferior a la del F50, pero casi inapreciable.

V.MÁXIMA:
Tanta que es casi imposible poner el coche a su máxima velocidad.

FRENADA:
Buena frenada, pero se esperaba un freno más suave.

ESTABILIDAD:
Con la anchura de sus neumáticos habrá pocos sustos.



GENERAL:
Es una de las mejores opciones... si tienes el dinero para comprarlo.

FERRARI F50 (PRECIO: 225.000)

ACELERACIÓN:
Si pisas a fondo, dejarás a todos a muchos metros.

V.MÁXIMA:
La velocidad es altísima: mucha precaución.

FRENADA:
No es su mayor virtud, pero tampoco ofrece grandes problemas.

ESTABILIDAD:
Es muy estable y se agarra perfectamente a la pista.



GENERAL:
Uno de los mejores coches seleccionables.

COCHES ESPECIALES

Estos coches no se pueden elegir al comienzo del juego, tenéis que pelear duro en el modo Campeonato para poder conducir estas joyas. Para jugar con ellos deberéis comprarlos, pero su alto precio nos hace casi obligatorio jugar todas las carreras del campeonato para poder ganar el dinero suficiente.

MERCEDES CLK-GTR (PRECIO 500.000).

ACELERACIÓN:
Una aceleración como un rayo: escucha el ruido del motor y verás.

V.MÁXIMA:
Le falta muy poco para despegarse del asfalto y volar.

FRENADA:
Sus frenos son prácticamente perfectos, no hay ninguna pega.

ESTABILIDAD:
Con este cohete no habrá curva que se te resista.



GENERAL:
Una salida de pista a estas velocidades puede arruinarte.

MCLAREN F1 GTR (PRECIO 500.000).

ACELERACIÓN:
Una aceleración que te ayudará a perder el miedo a la extrema velocidad.

V.MÁXIMA:
Sentirás lo mismo que volar en un avión. Cuidado al aterrizar...

FRENADA:
Tienes libertad absoluta para pisar el freno sin problemas.

ESTABILIDAD:
Su tracción y sus ruedas hacen que se pegue al asfalto.



GENERAL:
Nos encontramos ante un auténtico bólido, pero es difícil de controlar.



LOS CIRCUITOS

1- Landstrasse. Localización: Alemania



Este circuito alemán tiene numerosas curvas, y es recomendado para coches con una buena aceleración y velocidad máxima moderada.

Curva 1: Precaución, ya que venimos de un tramo rápido. Decelera unos pocos metros antes, coge la curva por el interior y acelera a fondo sin problemas.
Curva 2: Es un punto negro de este circuito, y al entrar en el pueblo la curva es cerrada. Pisa y suelta el freno 2 veces antes de entrar a la curva, decelera y sitúate en el interior de la curva y acelera de forma progresiva.
Curva 3: Es una curva larga, pero cogiéndola y girando el volante hacia su interior no ofrece mayores complicaciones.
Curva 4: Cuidado, ya que llevarás una alta velocidad. Decelera durante unos pocos segundos y gira el volante con fuerza hacia el interior y acelera de nuevo.
Curva 5: Debes aminorar la velocidad y girar con fuerza en la dirección de la curva.
Curva 6: Curva muy cerrada. Pulsa y suelta el freno un par de veces. Al entrar decelera y mantén la dirección hacia el interior de la curva y acelera progresivamente.
Curva 7: No es necesario frenar si cogemos la curva por el interior. Deberemos mantener la dirección al máximo hacia el interior de la curva.
Curva 8: Entramos en un túnel iluminado con una larga curva en su interior. Acelera a tope y mueve el volante suavemente en dirección al interior de la curva y vete decelerando si ves que te acercas a los pilares del puente.
Curva 9: Parece sencilla, pero si entras por el medio o por su exterior, arañarás tu precioso coche.

2- Route Adonf. Localización: Francia



Este trazado francés tiene curvas poco cerradas y por tanto la velocidad máxima es un factor importante.

Curva 1: Se encuentra dentro de pueblo y deberemos decelerar y girar el volante hacia su interior.
Curva 2: No es muy cerrada, con pegarnos a su interior será suficiente.
Curva 3: Es una sucesión de curvas en zig zag. Tenemos que decelerar durante unos segundos y acelerar a tope.
Curva 4: Nos acercamos a gran velocidad a un estrecho puente con una curva que nos obliga a decelerar para no salirnos de la calzada.
Curva 5: Nos toparemos con una curva bastante cerrada, pero decelerando será suficiente para no salirnos.
Curva 6: Estamos en una zona con árboles a ambos lados, y es una pequeña sucesión de curvas no muy cerradas, pero deberemos soltar el acelerador durante unos segundos.
Curva 7: Es compleja porque venimos de un tramo rápido, si no deceleramos y giramos fuerte el volante hacia el interior de la curva, morderemos el polvo.

3- Durham Road. Localización: Inglaterra



Los ingleses nos reciben con una pista propicia para coches con una aceleración y una velocidad máxima equilibrada.
Curva 1: Hay que decelerar antes de meternos debajo del puente, ya que al salir la curva se cierra.
Curva 2: Es una curva larga que en su interior hay unos pilares. Entra rápido girando suave el volante y decelera si ves que la curva te lleva hacia los pilares.
Curva 3: No es necesario frenar, pero sí decelerar antes de entrar.
Curva 4: Decelera si no quieres arañar tu coche contra la mediana.
Curva 5: Es engañosa, ya que en su tramo final terminará la mediana y pensaremos que podemos circular libremente, pero la mediana vuelve a aparecer a unos pocos metros.
Curva 6: Decelerar unos segundos antes de introduciros en el pequeño túnel, ya que la forma de la curva nos puede dar problemas.
Curva 7: Si la cogemos por el interior no hará falta decelerar.
Curva 8: No es muy cerrada, pero conduciendo por el medio o por el exterior nos saldremos de la pista.

AYUDA EN CARRETERA

CONSEJOS PARA UNA CONDUCCIÓN SEGURA:

1. No muevas la dirección del coche con mucha frecuencia, ya que el coche no aumentará mucho la velocidad si estás moviendo el volante.

2. No uses el freno dentro de una curva o no pulses el botón de freno durante mucho tiempo si estás moviendo el volante, ya que casi con toda seguridad perderás el control del coche. Te aconsejamos que antes de entrar en una curva muy cerrada pulses y sueltes el botón de frenar unas 2 ó 3 veces, y así evitarás que se bloqueen las ruedas y por consiguiente la salida de la calzada.

3. Un dato fundamental es que debes entrar en las curvas siempre por el interior, y en muchas de ellas no es necesario frenar: basta con soltar el botón de aceleración unos pocos segundos y dar un volantazo en la dirección de la curva. Esto te ahorrará que disminuyas lo mínimo tu velocidad.

4. El freno de mano no es muy recomendable usarlo hasta que no tengas una buena experiencia conduciendo los coches, ya que tiene una gran sensibilidad y es muy sencillo hacer derrapes o salidas de carretera. Déjalo para cuando conduzcas como un auténtico piloto profesional.



4- Kindiak Park.

Localización: Canadá



En este circuito canadiense tendremos la amigable compañía de un tren. Para que este circuito esté disponible, deberemos quedar entre los 3 primeros clasificados en el circuito Club Regional del Modo Campeonato.

Curva 1: Encontraremos un pequeño Zig-Zag en el que deberemos decelerar y entrar en las curvas siempre por el interior para evitar chocarnos.
Curva 2: Vendremos de un tramo rápido, y si no soltamos un poco el acelerador y nos arrimamos a su interior nos saldremos de la calzada.
Curva 3: Pequeña sucesión de curvas poco cerradas. No es necesario frenar ni decelerar, pero la visibilidad es reducida.
Curva 4: Es bastante cerrada, con señalizaciones en la calzada, pero si reducimos la velocidad, nos arrimamos a su interior y empezamos a acelerar a mitad de la curva, no habrá sustos.
Curva 5: No es muy cerrada, pero deberemos decelerar unos segundos para no salirnos de la calzada.
Curva 6: Nos encontramos en las inmediaciones de un túnel. Al entrar y salir del túnel hay curvas no muy cerradas, pero es conveniente disminuir unos segundos la velocidad.
Curva 7: Sucesión de curvas poco cerradas, pero debido a nuestra alta velocidad y a la escasa visibilidad deberemos reducir unos segundos la velocidad para entrar con garantías.

5- Celtic Ruins.

Localización: Escocia



Estamos en Escocia, bellos paisajes y una pista rápida para poner a prueba los coches más veloces. Para disponer de este circuito deberás quedar entre los 3 primeros clasificados en el Desafío Super Sedán del Modo Campeonato. Parece por su trazado que es sencillo, pero no os confiéis, ya que las pocas curvas que tiene son muy traicioneras.

Curva 1: Sucesión de curvas que disminuirá nuestra visibilidad, deberemos soltar el acelerador durante unos segundos.
Curva 2: No es muy cerrada, pero si no la cogemos pegados al interior nos estamparemos contra las montañas.
Curva 3: Nos acercamos a un puente y venimos a gran velocidad, y esta curva deberemos cogerla por su interior. Pulsad una vez el freno y decelerar unos segundos antes de entrar en ella.
Curva 4: Curva no muy cerrada, pero tener cuidado si lleváis una velocidad alta ya que deberéis aminorarla para evitar una antipática salida de pista.
Curva 5: Tiene un trazado complejo. Pégate a su interior y decelera unos segundos hasta poder ver la dirección que tomará la curva.

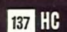
6- Dolphin Cove.

Localización: Estados Unidos



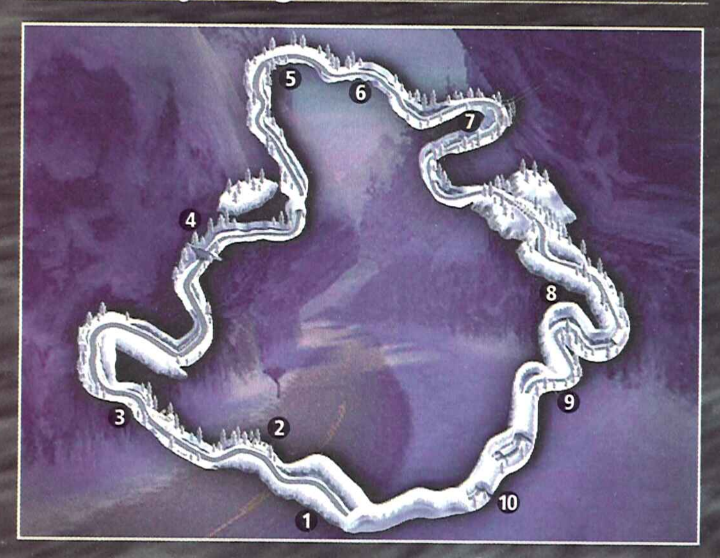
En este circuito americano, debemos prestar atención a las señales de tráfico, ya que nos indicarán el trazado de las curvas. Para disponer de este espectacular circuito deberás clasificarte entre los tres primeros en la competición de Grandes Turismos en el Modo Campeonato.

Curva 1: La tenemos muy cerca de la meta. Cuidado si venís a gran velocidad y decelerad unos segundos si no queréis estrellaros contra una enorme casa.
Curva 2: Nos quita visibilidad y es más peligrosa, ya que venimos de un tramo rápido. Soltad el acelerador durante unos segundos hasta recuperar la visibilidad.
Curva 3: Es una de las más cerradas del circuito. Girad el volante al máximo hacia el interior de la curva, decelerar antes de entrar y comenzar a acelerar a mitad de la curva.
Curva 4: Nos introducimos en el interior de una zona con muchos árboles. Hay una sucesión de curvas poco cerradas donde no será necesario pisar el freno, pero sí soltar el acelerador unos pocos segundos.
Curva 5: Es una curva larga. Si nuestra velocidad no es adecuada y no giramos el volante con fuerza hacia su interior, nos saldremos de la pista.
Curva 6: Sucesión de curvas medianamente cerradas. Si vamos muy deprisa deberemos pisar una vez el freno antes de entrar en ellas.
Curva 7: Es larga, traicionera e intentará sacarnos de la pista, porlo que debes decelerar unos metros antes y girar el volante con fuerza hacia su interior.
Curva 8: Es una zona de túneles ideal para coger velocidad.





7- Snowy Ridge. Localización: Estados Unidos



Coged la bufanda y preparaos a pasar frío. Para disponer de éste difícil circuito deberéis quedar entre los 3 primeros clasificados en las Series Internacionales de Super Deportivos en el Modo Campeonato.

Curva 1: Es una curva larga. Tenéis que decelerar unos segundos antes de entrar, pegaros a su interior y empezar a acelerar lentamente.
Curva 2: No hay que frenar cuando entremos en la curva. Hacedlo metros antes u os saldréis a la nieve.
Curva 3: Precaución. No deberás circular por el medio o el exterior de la calzada, ya que la curva no es muy cerrada pero es larga. Pulsa el freno y da un volantazo hacia el interior de la curva.
Curva 4: Aquí comienza una zona con hielo en la calzada. Entra por el interior, no pises el freno pero decelera bastante.
Curva 5: Pisa el freno antes de entrar, decelera con el volante hacia el interior de la curva y empieza a acelerar casi al salir de la curva.
Curva 6: No tendrás muchos problemas si te pegas a su interior y sueltas el acelerador unos segundos.
Curva 7: Sucesión de curvas cerradas que nos obligan a pisar 2 veces el freno y decelerar antes de entrar. Cógelas siempre por su interior para evitar una inoportuna salida de pista.
Curva 8: Curva cerrada con inclinación. Entra por el interior y pulsa una vez el freno y acelera a fondo al salir de la curva.
Curva 9: Tramo rápido que debemos aprovechar para aumentar la velocidad.
Curva 10: Sucesión de curvas largas no demasiado cerradas. Tienes que dar un volantazo hacia el interior y decelerar antes de entrar en las curvas.



8- Raceway. Localización: Italia



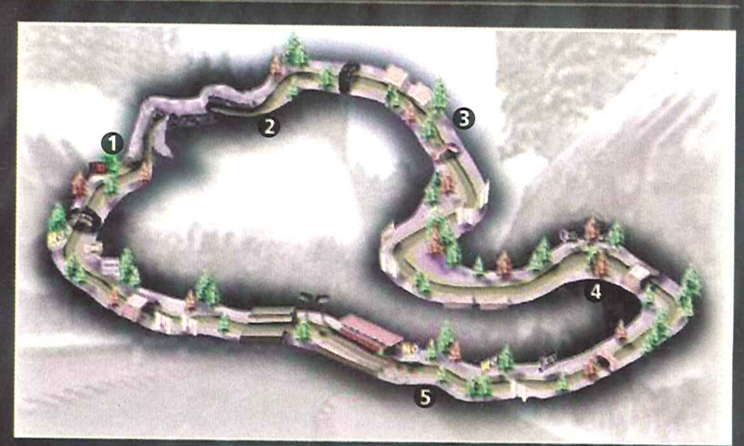
PARA CONSEGUIR LOS TRES PRÓXIMOS CIRCUITOS TIENES QUE QUEDAR CLASIFICADO ENTRE LOS 3 PRIMEROS EN EL CAMPEONATO GT EN EL MODO CAMPEONATO.

Este circuito italiano es posiblemente el más difícil de los tres. Se recomienda escoger un coche con una aceleración alta y muy buena estabilidad.
Curva 1: Es una curva larga, que nos obliga a entrar por su interior y a decelerar unos segundos para no salirnos de la curva.
Curva 2: Es más larga que la curva 1. Debes soltar el acelerador, girar con fuerza el volante hacia el interior y, a mitad de la curva, empezar a acelerar de forma progresiva.
Curva 3: Debido a la velocidad alta que llevaremos, reduce la velocidad y gira la dirección del coche lo máximo que puedas hacia el interior de la curva.
Curva 4: Es una curva bastante cerrada. Pisa y suelta el freno antes de entrar un par de veces, haz un movimiento suave del volante hacia su interior y acelera a tope al salir de la curva.
Curva 5: Es una curva larga y poco cerrada, pero deberemos soltar unos segundos el acelerador para no salirnos de la calzada.
Curva 6: Estamos en las inmediaciones de un túnel. La curva es traicionera ya que si no pisamos una vez el freno y reducimos considerablemente la velocidad, nos saldremos de la curva con casi total seguridad.
Curva 7: Sucesión de curvas no muy cerradas. Tienes que girar el volante lo máximo que puedas hacia el interior de la curva y empezar a decelerar poco a poco.
Curva 8: Nos encontraremos una curva muy larga. Antes de entrar decelera unos segundos, entra por su interior y acelera a mitad de la curva.
Curva 9: Sucesión de curvas dentro de una zona arbolada. No son muy cerradas, pero su trazado nos quitará visibilidad y deberemos soltar un poco el acelerador antes de entrar en ellas.
Curva 10: Curva larga con un mensaje pintado en el asfalto. Entra por su interior, decelera unos segundos y a mitad de la curva empieza a acelerar a tope.
Curva 11: Sucesión de curvas señalizadas. Son cerradas y cuando te acerques a las señales suelta el acelerador, pisa una vez el freno y conduce lo más pegado que puedas a su interior.

9- Raceway 2. Localización: Estados Unidos

Este trazado americano está recomendado para coches con una velocidad alta y una estabilidad buena.

Curva 1: Cuidado si lleváis una velocidad alta, ya que nos encontraremos con una pequeña sucesión en la que tendremos que decelerar unos segundos y acelerar a tope al salir de la segunda curva.
Curva 2: Es una curva cerrada, y se hace más peligrosa debido a nuestra velocidad alta. Pulsa y suelta el freno dos veces, pégate a su interior con convicción y acelera sin miedo al salir de la curva.
Curva 3: Suelta el acelerador antes de entrar si no quieres arañar tu deportivo contra un muro.
Curva 4: Esta curva es cerrada, pero está señalizada y si vas muy deprisa tienes que soltar el acelerador y entrar por su interior si quieres salir victorioso.
Curva 5: Sucesión de curvas señalizadas. Reduce considerablemente la velocidad y pulsa una vez el freno, pégate a su interior y disfruta acelerando al salir de ellas.



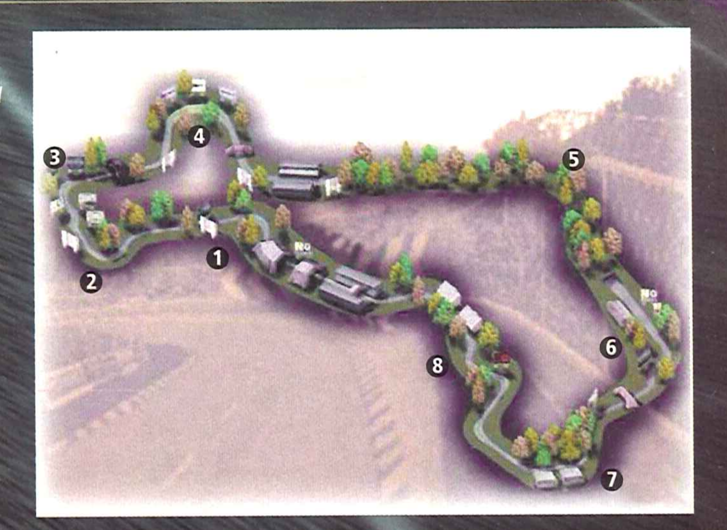


10- Raceway 3.

Localización: España

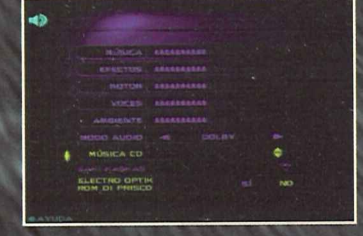
¡Por fin corremos en casa! Para quedar bien ante nuestros amigos deberemos elegir coches con una velocidad máxima y una aceleración muy alta.

Curva 1: Curva larga y cerrada que nos obliga a decelerar y a pisar el freno una vez como mínimo. Además, entrar por el interior es fundamental.
Curva 2: Esta curva está señalizada y es cerrada. Deberás frenar 2 veces y soltar el acelerador antes de entrar, girar con fuerza el volante hacia el interior y acelerar a partir de la mitad de la curva.
Curva 3: También está señalizada y es cerrada. Debes frenar, reducir considerablemente la velocidad y entrar por el interior.
Curva 4: Es muy larga, pero no es necesario frenar, sólo decelera y gira el volante hacia el interior de la curva.
Curva 5: Esta curva se encuentra en el interior del túnel, nos reduce la visibilidad y debes soltar el acelerador antes de llegar a la curva.
Curva 6: Sucesión de curvas no muy cerradas, pero debido a nuestra alta velocidad tenemos que reducir y pisar el freno una vez, además de pegarnos al máximo al interior de la curva.
Curva 7: Está señalizada y no es muy cerrada, pero nos obliga a entrar por su interior y a soltar el acelerador unos segundos. Tendremos que empezar a acelerar a mitad de la curva.
Curva 8: Sucesión de curvas en Zig-Zag. Deberemos reducir la velocidad decelerando y coger la curva por su interior para empezar a acelerar a la salida de las curvas.



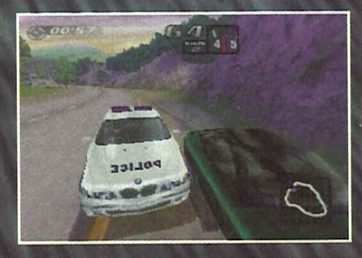
TRUCOS VARIADOS

CONSEGUIR CANCIONES EXTRA



Entra desde el menú principal a las opciones y selecciona la opción Audio. Muévete con el mando hasta la opción CD Player y pulsa el botón.
Aparecerá una lista con las canciones que podemos escuchar mientras jugamos, pero verás que las dos últimas canciones están desactivadas. También verás que todas las canciones tienen encendida la opción "Sí", menos las dos últimas.
Para poder escucharlas lo único que debes hacer es cambiar la opción "No" por un "Sí" y podrás escucharlas todas. ¿Sencillo, no?

ARRESTOS FÁCILES



Dirígete al modo de Persecución y elige un coche de policía. Cuando el juego empiece pulsa L1 + arriba para desconectar la sirena. Así el coche que vamos a perseguir empezará a disminuir la velocidad. Cuando le hayas adelantado, pulsa otra vez L1 + arriba para volver a encender la sirena. Luego ciérrale el paso para detenerle.

DINERO FÁCIL (NECESITAS 2 MEMORY CARD)

Debes disponer de un coche para poder hacer este truco. Conecta el mando del jugador 2 y vete al modo 2 jugadores y selecciona High Stakes. Te preguntará si quieres grabar la partida. Selecciona siempre que sí. Escoge tu coche y el del jugador 2. De nuevo te preguntará por la Memory card: selecciona que sí.
Al comenzar la carrera la pantalla se divide en 2 partes. Debes dejar el coche del jugador 2 sin moverlo, comenzar a jugar con el jugador 1 y terminar la carrera. Una vez terminada, coge el mando del jugador 2, pausa el juego y selecciona la opción abandonar carrera. Aparecerá una pantalla de enhorabuena y te pedirá acceso a la Memory Card: di que sí. Ahora tendrás los dos coches en tu partida grabada y podrás venderlos para conseguir dinero extra.



VISTA DEL CUADRO DE MANDOS



Selecciona cualquier modo de competición y luego un circuito. Luego deberás pulsar el botón start en lugar de (X) para seleccionar el coche. Inmediatamente pulsa (arriba + triángulo + X) y mantenlo pulsado mientras aparece la pantalla de carga. Si lo haces bien, te saldrá una nueva vista desde el interior del coche.

MODO TURBO

Una vez que actives la vista del cuadro de mandos, pulsa abajo para correr más deprisa.

VEHÍCULOS OCULTOS

COCHE PHANTOM



Para conseguir el coche Phantom, en el menú principal selecciona opciones, luego nombre y debes introducir la palabra FLASH como si fuera tu nombre de jugador.
Si lo haces correctamente verás un mensaje que te dirá que la opción de grabar partidas se ha desactivado al haber activado el modo de trucos.

HELICÓPTERO DE LA POLICÍA



Para pilotar este helicóptero, en el modo Práctica tienes que introducir como nombre de jugador la palabra WHIRLY. La opción de grabar partidas se desactivará si usas este truco.

COCHE TITAN



Cuando vayas a poner tu nombre de jugador, introduce la palabra HOTROD y tendrás una bestia de coche a tu disposición. Este truco desactiva la opción de grabar las partidas.

SUPERCOCHE DE POLICÍA

Para conseguir este supercoche, tienes que arrestar a 10 coches en el modo persecución dentro del tiempo disponible. Hay 5 supercoches de policía: BMW M5, Corvette, Porche Caprice y Lamborghini.



TODOS LOS COCHES PATRULLA HABLAN EN INGLÉS

Lo único que debes hacer para conseguir este truco es introducir la palabra BIGOVEN como nombre de jugador.

Cómo acabar con la leyenda

THE LEGEND OF ZELDA™ LINK'S AWAKENING DX

Para que los usuarios de Game Boy Color veáis que en Hobby Consolas pensamos (mucho) en vosotros, este mes os ofrecemos una guía rápida del juego «Zelda», que corresponde a un resumen de la publicada por nuestra revista hermana (y sin embargo amiga), Nintendo Acción.

Todo comienza con una tormenta y un héroe más bien chaparro que se despereza en casa de Marin y Tarin. Dejando atrás las legañas, lo primero es apalancarte **el escudo mágico y la espada**, que conseguirás en la playa. Con ellos encima nos dirigimos hacia el norte, no sin antes pasar por la biblioteca y empaparnos de los conocimientos que allí nos esperan. Seguimos hacia el norte y llegamos al bosque misterioso, donde debemos encontrar **la llave de la Tail Cave**. Caminito de Belén nos topamos con un mapache vacilón que presume de olfato: no le hagas ni caso pero acuérdate de su cara. Para conseguir la llave, lo primero que tenemos que hacer es introducirnos en una cueva con mensaje disuasorio. Dentro, además de un cofre con 50 rupias, encontrarás unos cascotes: retíralos y sal por la otra puerta. Allí encontrarás **una seta (1)**. ¿Qué hacer con ella?, pues muy fácil: en el sureste del bosque vive una bruja que elabora polvos mágicos a partir de esa seta. Hazle una visita a esa andrajosa y que se tire el rollo.¿Te acuerdas del mapache?, pues si le echas uno de los polvos que llevas encima, desharás un hechizo y el bicho tornará en andoba bigotudo y con esto te habrás abierto el camino hasta el cofre que contiene **la llave de la Tail Cave (2).**



1



2

NIVEL 1

LA TAIL CAVE

Con la ayuda del atlas no te será difícil encontrar la entrada de la cueva. Una vez dentro toma el camino de la izquierda, hazte con la primera llave y abre un cofre con una brújula . Vuelve al recibidor y sigue hacia arriba. Pulsando el botón conseguirás una nueva llave. Gira a la derecha y acaba con la comitiva para conseguir **el mapa (3).** Tras la puerta giratoria traspasa una puerta cerrada y encontrarás otro cofre. Vuelve por donde has venido y ve a la izquierda recogiendo cofres y matando gusanos. Sigue hacia arriba y una puerta se cerrará tras de ti. Para poder



3

abrirla arrastra el cascote de la izquierda. Lo siguiente es deshacerte de unos cangrejos, para que aparezcan unas escaleras. Bájalas y sigue hasta el fondo. Allí encontrarás **la pluma (4)** que te convertirá en



un enano saltarín. Regresa a las habitaciones de la derecha y busca en ellas la última **llave (5).** Cuando la tengas gira a la derecha, salta la zanja y dale caña al monstruo que te sale a recibir. Un **gusano gigante (6)**





pide a gritos que lo hagas rodajas. Empieza por la cola y prepara el morral para acuchararte el primer instrumento: **el violonchelo de la Luna Llena.**

LIBERANDO A BOW-WOW

Como teníamos pocos problemas nos vamos a la Bow Wow's house. Allí, una pibita nos pide que liberemos a su mascota. Atravesamos el bosque de nuevo y llamamos a Ulrira, quien nos contará que debemos ir a las cuevas de Tal Tal Heights. Bordeando el pantano por abajo llegamos a **la gruta (7)**, en ella nos topamos con un guarda cornudo, al que debemos dar estopa tras dejar que se estampe contra la pared.



Escornado el andoba, recogemos al bicho y se lo llevamos a su dueña. Ella agradecida nos dejará llevarlo de paseo. Al llegar al pantano, !sorpresa¡ el chucho se come todo lo que se le ponga por delante, facilitándonos la entrada a **la gruta (8).**



NIVEL 2

LA CUEVA BOTELLA

Emplea los polvos mágicos para iluminar la sala oscura y se abrirá una puerta, crúzala y machaca unos enemigos. De regalo, **una llave.** Más adelante le das un viaje a la burbuja de vidrio para tener acceso a la pantalla de abajo. En ella encontrarás un cofre y otra burbuja. Sigue por la derecha y llega hasta **el botón (9)**.



Acciónalo, recoge **la llave** y sigue para arriba. Juntando los bloques de piedra se abrirá un pasadizo. Líbrate **del ogro (10)** y busca una pantalla llena de cántaros, girando a la izquierda



nos encontraremos con unos fantasmas. Haz un poco de luz con los polvos mágicos y serán historia. De regalo, **el brazalete del poder (11).** Con él ya puedes abrirte camino



por la escalera que estaba taponada. Anda que te anda, llegas a una sala y te cargas, por este orden, al conejo, al murciélago y al monje. Baja al sótano y carga con un cántaro para accionar la plataforma. Ha llegado el momento de ponerle las pilas **al genio de la lampara (12),** para lo cual,tendrás que esquivar las bolas de fuego, esperar a que se introduzca en la lámpara, paralizarla a puñaladas y



lanzarla contra la pared. Repite tres veces la operación y tendrás el camino libre para recoger el segundo instrumento: **el Corno de Caracola.**

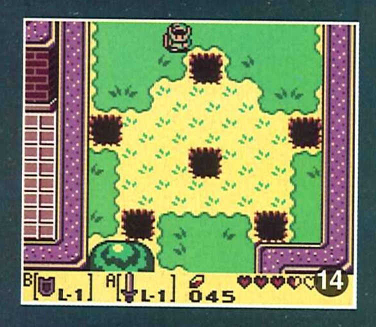
ASALTO AL CASTILLO DE KANALET

Nuestro próximo destino es la pradera de Ukuku, pero antes has de devolver el chucho. Ya que estás por ahí, compra **una pala** en una de las tiendas y consigue **el muñeco** que hay en la otra. Acércate a Quadruplet's House y le regalas el muñeco al bebé, su madre te dará a cambio **un lazo.** Con él, te acercas a la casa del chucho y se lo cambias al chuchito por **un bote de comida.** Éste parece interesarle al caimán, que te dará a cambio **unos plátanos.** Lo siguiente es acudir a la casa de Richard, un pobre diablo al que han expropiado su castillo. Para recuperarlo necesita **5 hojas de oro** que has de conseguir. Acércate al castillo y busca a un mono y le endiñas los plátanos , a cambio te fabricarán **un puente.** Crúzalo, busca el pasadizo que hay debajo de un matojo y cruza las murallas. Según vayas eliminando a la gente apropiada, irás encontrando hojas: tres están dentro del castillo, una de ellas tras la pared de la sala





con escudos: ponle una bomba al de la izquierda **(13)**; la cuarta la tiene un cuervo que hay en el patio y la quinta un bicho raro que sale de los agujeros del suelo **(14)**. Richard se pone muy contento, imagínate, y te



muestra el camino que conduce a la plantación. Tu objetivo es alcanzar la pantalla superior izquierda. Cuando hayas llegado, encontrarás la estatua de un búho, cava a su alrededor y ¡eureka!: **la llave de la Key Cavern.**



NIVEL 3

CAVERNA LLAVE.

Al llegar a esta cueva utiliza la llave y rodea la plantación contigua. Salta los islotes **(15)** y penetra en la caverna. Continúa



hacia arriba hasta conseguir **una llave.** Por las escaleras que hay al final del pasillo **(16)** llegarás a una sala con cuatro puertas. Abre la de la derecha,





sube unas escaleras y gira a la izquierda. En la sala de arriba encontrarás unos gusanos. Tras su defunción podrás recoger las **Botas Pegasus.** Caminando por la derecha llegamos a una flecha elaborada con baldosines **(17)**. Ponle una bomba a la punta y podrás pasar a otra sala. Salta el agujero y sube por las escaleras para acuchararte la **Nightmare´s Key.** Vuelve a la habitación anterior a los gusanos y cárgate, con la espada y las botas, a los pajarracos que hay a la izquierda. Obtendrás **otra llave** y, si giras hacia arriba, encontrarás un cofre con **el mapa de la cueva.** Explora las habitaciones de la derecha y obtendrás **otra llave.** Vuelve a la sala de las cuatro puertas y elige la de arriba, recoge **la llave** y acciona el mecanismo



de burbuja. Ahora ya puedes traspasar el laberinto del tercer piso. Dirígete por él hacia el sótano y mucho ojo con **el globo ocular (18)** que cae del techo al patear la pared. Pártelo en dos y esquiva los golpes que dan al caer al suelo. Tras la puerta podrás recoger **la Campana Marina.**

EL DESIERTO DE YARNA

Tu siguiente destino es el desierto de Yarna. Yendo en su dirección encontraremos a Tarin, dale el palo y te pondrá a huevo



el panal. Sigue en dirección al castillo de Richard y baja junto al canal hasta encontrar un cartel que indica la dirección de **Animal Village (19)**, poda un arbusto que hay a la derecha y, ya en Animal Village, visita al cocinero. Te pedirá el panal y a cambio te dará **una piña.** Debajo del pueblecito, a la derecha, se encuentra la entrada al desierto de Yarna, pero una morsa bigotuda te impide el paso y decides recurrir a Marin,



que está pasando unos días en la playa. Ella te acompañará a despertar a la morsa. Ya puedes entrar al desierto, y lo primero que has de hacer es subir hasta una habitación de arenas movedizas. En su interior, machacas a **un enorme gusano (20)** hasta que suelte **una llave.** Ésta se cuela en la arena y tú detrás. Ya tienes **la llave** del siguiente nivel: El túnel del pescador.

NIVEL 4:

EL TUNEL DEL PESCADOR.

Desde la falda de la montaña del pez del viento, continúa por la derecha y encontrarás la cerradura de la gruta del pescador. Para acceder a ella, sube por las escaleras que hay a la derecha del pez y llegarás a una cueva obstaculizada por tres cascotes. Atraviésala y camina por el agua hasta encontrar a un muerto de



hambre. Ve por la entrada de debajo y dale la piña. Él, a cambio, te dará **un hibisco.** Vuelve al canal y tírate por las cascadas de la derecha **(21)** hasta la entrada de la gruta. Nada más entrar elimina unos enemigos y se abrirá la puerta de acceso a la brújula y dos puertas cerradas. Coge **la brújula** y elimina a todos los enemigos para poder pillar **otra llave.** Sube desde la sala de los primeros erizos y, a la derecha,



encontrarás **el pico del búho** y un pasillo que te guía hasta **el mapa.** Baja hasta llegar a un agujero en forma de cruz **(22),** sáltalo con las botas y llegarás a un cofre. Destruye con una bomba el bloque agrietado y pilla **otra llave.** Poco más arriba obtendrás otra, por el mismo procedimiento. Ve a la sala de la brújula y abre la puerta que queda. Avanzando llegarás a una piedra con cerradura. Cárgate a los enemigos y caerá **una llave** que no podrás recoger de



momento. Abre la puerta de arriba y enfréntate al pez bola. Záfate de los bloques móviles para hacerte con **las aletas.** Siguiendo la senda entrarás en otra sala con unas baldosas



(23) que has de accionar para que aparezcan las escaleras que dan a un pasadizo. Atraviésalo subiendo al bloque de piedra **(24)** y conseguirás llegar a la **Knightmare´s Key.** Vuelve por las escaleras del sótano y recoge **la llave** que cayó al agua . Ahora que tienes la llave y



puedes nadar regresa a la habitación anterior y acciona el pulsador **(25)** que abre el pasadizo. Abre la puerta y elimina al pez, sacudiéndole en la antena y tendrás vía libre para recoger **otro instrumento.**

LA BUENA OBRA DEL DÍA

Tiramos hacia abajo por el canal y encontramos a un fantasma que habla raro. En realidad, lo que quiere el pobre diablo es que **lo acerques a la casa de la bahía.** Con él detrás, te diriges hacia el sur hasta encontrar lo que antes fue





su casa **(26).** Tras la escenita, decides mandar al fantasma a su tumba. Para ello, dirígete hacia la casa de la bruja y en la pantalla de la izquierda encontrarás **el garito (27).** Después de la buena acción del día, aparecerá otra vez el búho y te dirá que tienes que ir a la Catfish´ Maw, pero antes pásate por la casa del fantasma, que te espera **una concha mágica.**

NIVEL 5

CATFISH´ MAW

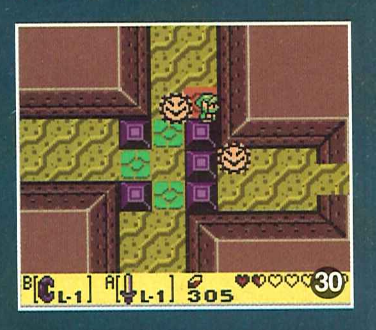
Dirígete al noreste hasta llegar a un lago. En él, sumergiéndote junto a unas piedras,





encontrarás la **Catfish´Maw.** Entra buceando **(28)** y gira a la izquierda, arrasando el local tendrás acceso a **la brújula.** Baja al sótano por las escaleras **(29)** e ingéniatelas para pasar al otro lado.

Junta los 4 bloques de piedra y tendrás **una llave.** Vuelve por donde has venido hasta encontrar una habitación con cerradura, sigue hasta llegar a una calavera de baldosines y dale estopa al anoréxico hasta que salga por pies. Continúa

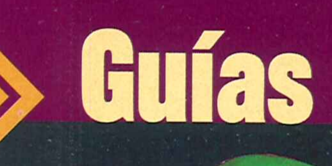


hasta llegar a un pasillo con 5 bloques de piedra y acciona el pulsador **(30)**, pasa a la habitación de la derecha y renuévale el susto al esqueleto. Seguimos hacia arriba eliminando a todo bicho viviente y después hacia la izquierda para encontrarnos nuevamente con él. Volvemos a la sala de la brújula y continuamos por el sótano y, al darle la puntilla a ese pesado, conseguimos **la cadena mágica.** En la habitación del agua profunda encontrarás **la Nightmare´s Key.** Ya sólo queda darle estopa al gusano, con cadena y espada, y pillar la **Marimba del Viento.**

LINK EL MÚSICO

En el norte de la isla se nos aparece el búho: "Hay dos santuarios, -dice el rapaz- debes ir al del sur". Busca tierra firme cerca de aquí y llegarás a un laberinto **(31)**. Ábrete paso entre las columnas empujando





las estatuas, y llegarás al primer santuario **(32)**. En él nos recibe un vikingo cornudo, cárgatelo con el efecto giratorio de la espada y obtendrás la **Face Key.** Dirígete hacia Mabe Village y busca, dos pantallas al norte, la entrada de una cueva con una cama. Ya que estás, échate un sueñecito. La pesadilla consiste en adentrarte por unos pasillos, con el suelo bastante deficiente y unos fantasmitas pelín pesados. La recompensa es una ocarina. Lo siguiente es tomar unas clases de música. Dirígete a la entrada del tercer nivel y, a la izquierda, encontrarás un extraño laberinto de carteles **(33)** que has de leer en el orden adecuado. Al llegar al final aparecerá una escalera, ésta conduce a la escuela de canto de Mamu. Más barato y enrrollao es el pez Manbo, que está junto a la entrada del cuarto nivel. La última canción nos la enseña la pibita Marin, que todavía sigue dando el tostón en Animal Village.







NIVEL 6

SHRINE FACE
(Santuario de la Cara)

Vuelve a donde dejaste al búho y empuja **la estatua del islote,** métete por la entrada secreta que conduce al **Santuario de la Cara.** Toma el camino de la izquierda y continúa hacia arriba, acciona la esfera con una bomba saliendo antes de los pivotes por el pasillo de la izquierda. Continúa hacia arriba y, en la sala de las tinajas, acciona un pulsador y recoge **el mapa** que hay a la izquierda. Vuelve a la sala de la urna y sal por el pasillo de arriba a la derecha. Pon una bomba al final del camino **(34).** Pasa por el boquete y baja al sótano, al final encontrarás **un brazalete** más potente. Con él podrás levantar las estatuas que te impedían el paso anteriormente. Vuelve al comienzo y gira a la derecha, llegarás a la sala de las baldosas voladoras. Un par de pantallas más arriba tendrás que forzar la puerta de la derecha, sigue para arriba y recoge **otra llave.** Vuelve por donde has venido hasta encontrar una cerradura, entra y pon una bomba en el muro de arriba. Pasa por el hueco y cárgate al bicho bola. Sigue hacia arriba hasta una sala con dos estatuas, bajo la de la izquierda hay un sótano, crúzalo y consigue **una nueva llave.** Explora los alrededores y llegarás a una sala con dos caballitos. Ponlos de pie para poder salir. Consigue la pócima secreta y dirígete de nuevo al ala izquierda. Busca una habitación con pivotes y estatuas, a su derecha encontrarás **la brújula**. Antes de irte no olvides accionar la burbuja. Vuelve a los pivotes y continúa por la derecha hasta encontrar unos fantasmas, deshazte de ellos y caerá **una llave.** Vuelve al principio y baja por el sótano de los pinchos. Tras la sala de las baldosas llegarás a un ojo aspirador, cárgatelo con la espada giratoria. Desde esta sala se accede al enemigo final, pero antes hemos de recoger la **Knighmare´s Lair.** Para ello, vuelve al sótano de los bloques que caen del techo, mata de nuevo a los gusanos, sal por la izquierda y cruza el canal con la cadena. Al fondo está el cofre con **la llave.** Vuelve a la sala del enemigo final **(35)** y enfréntate con la cara que hay en el suelo poniendole unas cuantas bombas en los ojos, cuando hayas acabado con ella podrás recoger **el Triángulo de Coral.**





LINK Y SUS TRUEQUES

Haciendo caso omiso de las indicaciones del búho nos acercamos hasta Animal Village. Allí le regalamos **el hibisco** a una oveja escritora. Ella a cambio nos mete en el embolao de llevarle **una carta** a Mr. Write, que vive al otro lado del Bosque Misterioso. Hasta allí nos acercamos y le entregamos la misiva al susodicho. Éste nos enseñará la foto y nos dará **una escoba.** Vuelta a Animal Village, donde una vieja te cambia **la escoba** por **un**





anzuelo. Con él te diriges al lago que hay a la izquierda y, bajo el puente, un pescador un poco fantasma **(36)** te cambia el anzuelo por su primera captura. Ésta resulta ser **un collar,** con el que vas a visitar a la sirenita. Mira por donde, a esta aberración genética le mola el collar y te lo cambia por **una escama.** Vuelves con ella al puente del pescador y a la izquierda te topas con la estatua



de una sirena, ponle la escama y se abrirá **el pasadizo (37)** que conduce a **la lupa.** Después de tanto ajetreo te diriges hacia la playa y buscas una entrada taponada con piedras **(38)**, el ermitaño te cambia **un boomerang** por "algo interesante", dale **la pala** y que se apañe. Ulrira te dará la siguiente pista, **el molino de Mabe Village.** LLegas hasta allí y le das un empujoncito. Al hacerlo queda al descubierto una entrada por la que llegas a los restos mortales de un pájaro. Tras cantarle con la ocarina **la canción de Marin**, no lo resiste más y cobra vida. El ave te acompañará a todas partes y, agarrándote a él podrás superar algunos abismos. Es la hora de visitar los lugares que antes te estaban negados. Cuando te





canses, dirígete a esa cueva que había en las montañas, a la que no pudiste acceder. Ahora sí puedes hacerlo y conseguir así **la llave de la Torre del Águila (39).** Siguiendo el canal a la derecha y tras atravesar multitud de laberintos, llegarás a la torre, utiliza la llave y ésta girará hasta dejar al descubierto **la entrada (40).**

NIVEL 7

LA TORRE DEL ÁGUILA

Cuando hayas entrado en la torre, ve hacia la derecha, cepíllate a los enemigos y obtendrás una llave. Con ella podrás pasar a una sala con una



bola, recuérdala que luego te vendrá muy bien. Ve a la izquierda y pon de pie los 2 caballitos para hacerte con el mapa que hay en **un cofre oculto (41).** Justo en la



pantalla inferior encontrarás una columna y un abismo, salta y llegarás a **una burbuja (42),** acciónala y déjate caer por la zanja. Sigue a la derecha y recoge **el escudo del espejo,** salta a la habitación de la primera burbuja, lánzate por el agujero y recoge **la llave.** Ve a la pantalla de la burbuja entre pinchos y tírate por el agujero, caerás a una nueva burbuja, que has de accionar subido al pivote de la izquierda, no te bajes y continúa hacia la izquierda, sube a la sala de arriba y, por las escaleras, a la sala con naipes. El truco consiste en paralizarlos a todos en la misma carta. Si ganas la partida obtendrás **la brújula.**

Accionamos la burbuja desde el suelo y bajamos al punto de partida. A la izquierda encontrarás unas escaleras y, tras ellas una puerta giratoria, ignórala y sigue hacia abajo,



donde tendrás que ponerle las pilas al monstruo y recoger un nueva llave. Sigue por un pasillo con naipes hasta llegar a una burbuja, acciónala y abre la cerradura **(43).** Sube por las escaleras y llegarás a la sala de la bola, ¿recuerdas?. El **esférico** es la única manera de destruir las 4 columnas que hay



en ese piso, de modo que: cógelo, lánzalo de manera que quede sobre el tirador y pasa a la izquierda. Destruye la primera columna **(44).** Baja una pantalla y destruye otra columna. Ahora tienes que atravesar la puerta giratoria, esperar a que se abra la puerta de la derecha y cargarte la 3ª columna. Pon una bomba entre los candelabros y llegarás a una sala con unos naipes y un abismo. Juega la partida desde este lado y aparecerá **un cofre.** Lo siguiente es lanzar la bola de manera que quede sobre la cornisa del abismo y saltar luego sobre ella, a la vez que la intentas coger con el brazalete. Ya tienes el camino libre para



destruir la 4ª columna. Subimos al piso de arriba y nos topamos con un flautista que nos achucha a su manada de murciélagos. Cuando los hagas trizas saldrá pitando y aparecerá **un transportador.** Continúa para arriba, hasta llegar a una sala con dos bloques de piedra que has de juntar para que aparezca un cofre con la **Nightmare´s Key (45).** En la pantalla de las escalerillas y los dos bloques de piedra, debes cruzar a la derecha para salir al exterior. Allí te espera el flautista y su amigo el águila. Para salir de este brete, machaca al pájaro con la espada y resguárdate con el escudo cuando intente tirarte al vacío.

OTRA VEZ MARIN

Al salir de allí, encontrarás a Marin, metida en líos en uno de

los puentes colgantes. Saca a la gachí con la ayuda de **la lanzadera.** Todo parece perfecto hasta que llega Tarin, montando un pollo de mil demonios y llevándose a la tronca. Tu gozo en un pozo: donde antes había piba, ahora aparece el búho y te cuenta que

el **8º instrumento** está al oeste y que para conseguirlo tendrás que tirar de la ocarina. De modo que hacia allí nos dirigimos. Atravesando el puente más alto, llegamos a una zona con desprendimientos y subimos a lo más alto; cruzamos el puente y nos precipitamos a un laberinto **(46).** Pon una bomba en la entrada taponada y llegarás hasta la estatua de una tortuga. Utilizando la ocarina, tomará vida, ésta le ha de durar poco **(47).**

NIVEL 8

TURTLE ROCK

Nada más entrar, deshazte del diablillo, sigue por la izquierda y



luego hacia arriba, donde encontrarás un ogro bastante endeble. Por la izquierda, llegarás a una sala que has de atravesar dirigiendo el puente automático **(48).** Abajo a la izquierda te encontrarás al moña del rodillo, acaba con él y ve hacia abajo para recoger **la brújula.** Sigue ahora para arriba y elimina al diablillo, de regalo obtendrás **una llave.** Vuelve al punto de salida y salta la zanja de lava, a la izquierda encontrarás un nuevo puente. Dirígelo hacia el primer pasillo de la izquierda y consigue **el mapa.** Allí mismo encontrarás





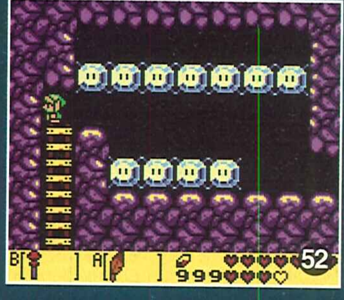
un trozo de muro endeble, traspásalo y ve por las escaleras de la izquierda. Sortea las erupciones y hazte con **el pico del buho.** Tira hacia arriba y, tras jugar a pelota con el bicho, te encaminas hacia arriba y pulsas el botón que hay bajo la tinaja **(49).** Rellena con destreza el hueco que hay abajo a la izquierda para obtener así **otra llave.** Coloca una bomba en la pared norte y darás a una sala con burbuja, púlsala y coloca otra bomba en el muro de la

izquierda. Vuelve a la sala del lago de lava y hazte camino hasta el pasillo de arriba a la derecha, abre la cerradura y en esa misma pantalla agujerea el muro de arriba, en su parte izquierda **(50).** Pasa a una sala a oscuras y abre otro boquete a la izquierda. Métele un flechazo en el ojo a la estatua y te caerá **una llave**. Si continúas por la izquierda llegarás a un cofre con



una llave más. A través de las escaleras del fondo saldrás al exterior, donde te espera un corazón y una entrada. Tira por la derecha y elimina a las dos momias para obtener **otra llave.** Volvemos a la habitación de los gusanos y subimos unas escalerillas y bajamos otras, para llegar a un sótano, los atravesamos y nos metemos por la giratoria y ponemos una bomba a la izquierda. Por allí llegamos hasta unas escaleras **(51)** y a un sótano con lava revoltosa. Tras él tendrás un divertido combate de boxeo con un prenda bastante chulo. Coge **la antorcha mágica,** teletranspórtate y ve por la





primera a la izquierda. Ilumina con la antorcha la sala de los dos pebeteros y tendrás **otra llave.** Vuelve a la sala del lago de lava y hazte camino hasta las escaleras de la derecha. Por ellas llegaras a unos bloques de hielo. Utiliza antorcha y lógica y podrás atravesarlo **(52)** y hacer



rodajas a un pez globo. Una puerta se abre y dentro nos espera una nueva y apasionante sesión de albañilería y chapuzas. Al terminar la obra recibirás como pago la llave de la **Nightmare's Lair (53).** Hacia allí te diriges, te enfrentas al fuego con más fuego y recoges **el Tambor del Trueno.**

NIVEL OCULTO

Antes de ir a dar la serenata al Pez del Viento, tendrás que completar una pantalla oculta. Para ello dirígete a la biblioteca

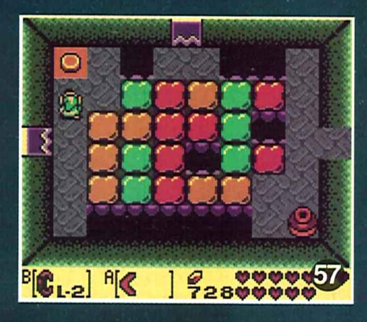




y patea la librería con las botas **(54),** hasta hacer caer un libro: en él se te dan una serie de números y direcciones que habrás de tener muy en cuenta cuando llegues al cementerio, exactamente a la pantalla de abajo a la derecha. Empuja las 5 tumbas **(55)** en el orden y dirección indicados en el libro y abrirás la entrada secreta. La primera pega son dos guardianes a los que has de decir el color de su ropa. Tras ello sigues por la derecha y te topas unas ostras. Cuela a cada una en su agujero y obtendrás **el pico del búho.** Regresa a la



habitación del susodicho y, siguiendo sus indicaciones, vuélvelas todas azules **(56)** para obtener **la brújula.** Vuelve a la sala de las ostras y continúa hacia abajo, machaca a los fantasmas y tira a la izquierda hasta recoger **una llave.**



Métete por la puerta giratoria y abre la puerta con cerradura. Tras ella: un cachas que caerá a las primeras de cambio. Llegamos a una sala con colchonetas, quita la tinaja de arriba y acciona el pulsador **(57).** Tira por la puerta de arriba y elimina las bolas para conseguir **el mapa.** A la



derecha encontrarás 4 ostras que, tras ir al cajón, dejarán caer **una llave.** Vuelve a la habitación de las dos ostras y continúa ahora hacia arriba hasta toparte con otras 4 esferas que has de volver azules para pillar **otra llave (58).** Por la derecha encontrarás un hermoso pulpo que, una vez hecho a la gallega con los



polvos mágicos, soltará la **Nightmare´s Key (59).** Volvemos al ala oeste, donde encontraremos una sala con 9 burbujas. Toma el camino de arriba y abre la cerradura. Ya estás en la antesala de la Nightmare´s Lair. Pulsa la burbuja y entra a saludar a un cangrejo multicolor. Tras ofrecerle el presente de una caja de pino, toca pasar a la sala contigua, a liberar a la pibita de turno. Ella, tremendamente agradecida te regalará **ropa nueva,** con la que obtendrás mayor poder.

DESPERTANDO AL PEZ DEL VIENTO

Con todos los instrumentos encima, ha llegado la hora de levantar al pescado de marras. Lo primero es ir a la biblioteca y leer el libro de la derecha (ese de la letra pequeña); en él encontrarás una serie de flechas que has de memorizar, pues te serán de vital ayuda más adelante. Carretera y manta llegamos al huevo y le cantamos la canción de Marin. El huevo se resquebraja y aparece el búho incitándonos a pasar adentro, de modo que nos metemos y nos lanzamos al abismo. Al caer, recorre las estancias en el orden que indicaba el libro hasta llegar a un nuevo abismo. Lánzate y encontrarás un gusano informe, con capacidad de cambiar de forma y características. Para



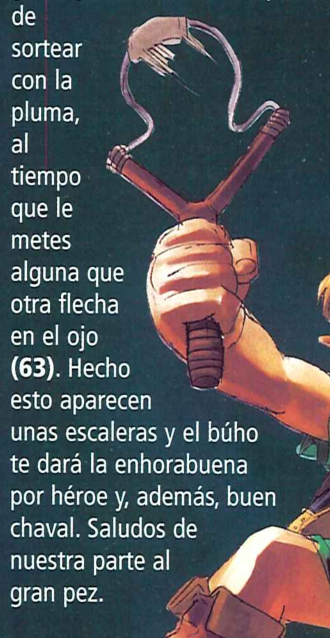


eliminarlo habrás de utilizar distintas técnicas, dependiendo del estadio en que se encuentre: al primero bastará con echarle unos polvos **(60)**. Al darle caña, tomará forma de Nosferatu y, en

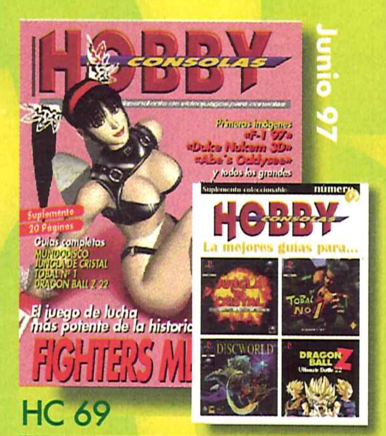




este caso, tendrás que tirar de espada y escudo, colocándote de manera que le rebotes sus bolas **(61)**. La siguiente apariencia es la de un enorme gusano **(62)**, cuyo punto débil es la cola. Ahora le toca la personalidad de diablo: atácalo con la espada giratoria y será historia. ¡Sorpresa¡, aparece un gran ojo con tentáculos que has de sortear con la pluma, al tiempo que le metes alguna que otra flecha en el ojo **(63)**. Hecho esto aparecen unas escaleras y el búho te dará la enhorabuena por héroe y, además, buen chaval. Saludos de nuestra parte al gran pez.



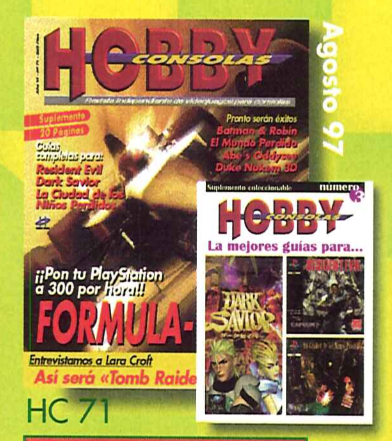
¿TE FALTA ALGUNO...?



Junio 97

HC 69

Guías completas:
•Mundo Disco •Tobal Nº1
•Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
•Resident Evil •Dark Savior
•La ciudad de los niños perdidos



Abril 98

HC 79

Guías completas:
•Bushido Blade •Bloody Roar
•Masters of Teras Kasi



Junio 98

HC 81

Guías completas:
•Resident Evil 2
•Guía completa 4 escenarios



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
•Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

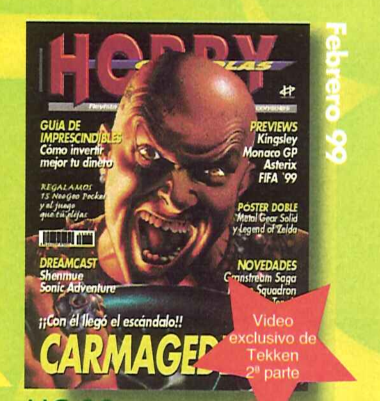
Reportajes:
•Tomb Raider + póster gigante
•Banjo Kazooie •Mortal kombat 4



Diciembre 98

HC 87

Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA '99 •Turok 2



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Marzo 99

HC 90

Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



Abril 99

HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Mayo 99

HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos y «Turok 2»



Junio 99

HC 93

Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

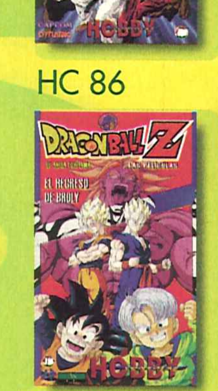
HC 66 · HC 68 · HC 70 · HC 72 · HC 73

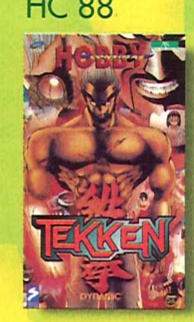


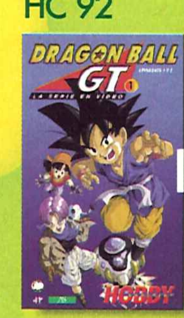




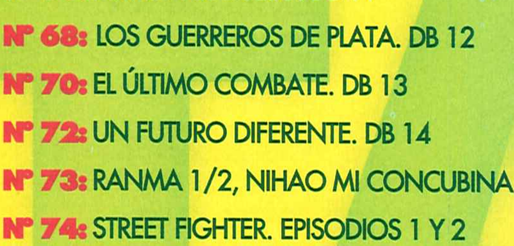
HC 74 · HC 75 · HC 76 · HC 84 · HC 85

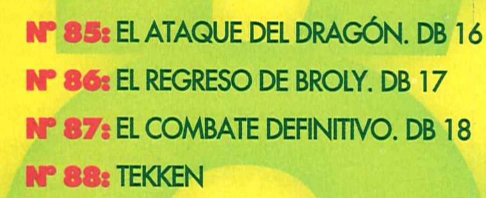




HC 86 · HC 87 · HC 88 · HC 89 · HC 92





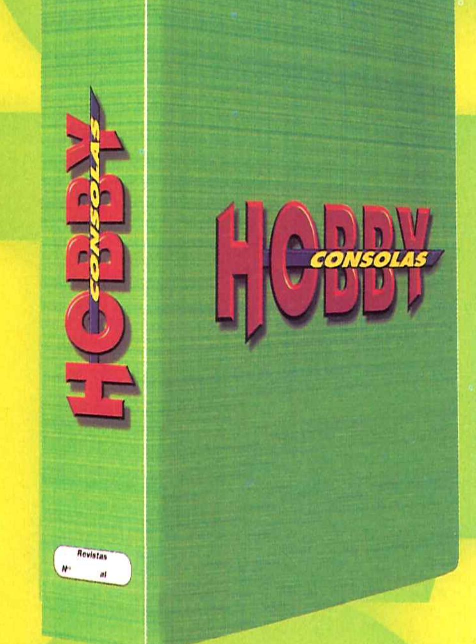

- **Nº 66:** ESTALLA EL DUELO. DB 11
- **Nº 68:** LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- **Nº 70:** EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- **Nº 72:** UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- **Nº 73:** RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- **Nº 74:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- **Nº 75:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- **Nº 76:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- **Nº 84:** FUSIÓN. DB 15
- **Nº 85:** EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- **Nº 86:** EL REGRESO DE BROLY. DB 17
- **Nº 87:** EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
- **Nº 88:** TEKKEN
- **Nº 89:** TEKKEN 2
- **Nº 92:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,

¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.



Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.

MANUEL BARCELÓ BAYONAS. Murcia

JUEGOS QUE NUNCA SALEN.

Hola Yen: Me llamo David y mi nombre clave es Snake, je, ,je, ,je... es broma me llamo Pau, tengo 13 años y te escribo desde Barcelona con unos cuantos dilemas muy grandes: Tú que harías, ¿comprarte ahora el «GoldenEye» que lo acaban de rebajar o esperar al «Perfect Dark»? Aunque ¿cuándo saldrá «Perfect Dark»?

Cómprate «Goldeneye». Y vete ahorrando para cuando llegue «Perfect Dark» en Diciembre. En mi opinión son dos juegos que hay que tener.

En la revista número 92 salía un reportaje de los juegos de «La Guerra de las Galaxias: Episodio I» ¿Son tan buenos como decían o es sólo para quedar bien? Aunque sean de estilos diferentes, ¿cuál será mejor gráficamente y en general?

Del «Racer» para N64 ya te puedes hacer una idea con el comentario de este mes. Efectivamente está muy bien. En cuanto a «La Aventura» sólo he visto la versión de PC y tenía buena pinta, pero no te puedo decir más hasta que no pruebe el juego de Play. Como bien dices, son estilos diferentes y no se pueden comparar.

¿Qué les pasa a los juegos que anunciasteis el año pasado del E3? La mayoría aún no han salido y decían que para hace 6 meses? Ejemplos son «Rayman II», «Silent Hill», «Parasite Eve», «Messiah», «El mañana nunca muere»...

Sí, son lo que llamamos "Clásicos de las Ferias", juegos que son presentados una y otra vez en estos eventos y que no terminan nunca de aparecer. De todos modos, como habrás visto en el reportaje del último E3, parece que todos ellos saldrán a lo largo de este año, salvo «Parasite Eve» del que Square ha dicho que no tiene intención de lanzarlo nunca en Europa.

Cambiando radicalmente de tema ¿Cuáles son las mejores compañías de videojuegos del momento? Si yo quisiese programar juegos ¿qué debería hacer?

Desde luego, Sony y Nintendo por una lado, y en cuanto al resto, Konami, EA Eidos o Activision se encuentran en un gran momento. Respecto a la segunda parte de la pregunta... sería demasiado largo explicártelo, pero te recomiendo que empieces a estudiar mucho.

Pau Panareda Busto. Barcelona.



JOAQUÍN RAFAEL LÓPEZ BERENGUER. Melilla

¿PC FÚTBOL EN PLAYSTATION?

Hola Yen, soy Borja y tengo una PlayStation, una Game Boy Color y montón de dudas que espero me aclares. ¿Qué se sabe sobre del juego para Game Boy Color, «Harvest Moon»? ¿Saldrá traducido?

Pues por saberse se sabe poco, que llegará este año y... poco más.

¿Hay alguna posibilidad de ver algún día el «PC Futbol» para mi PlayStation?

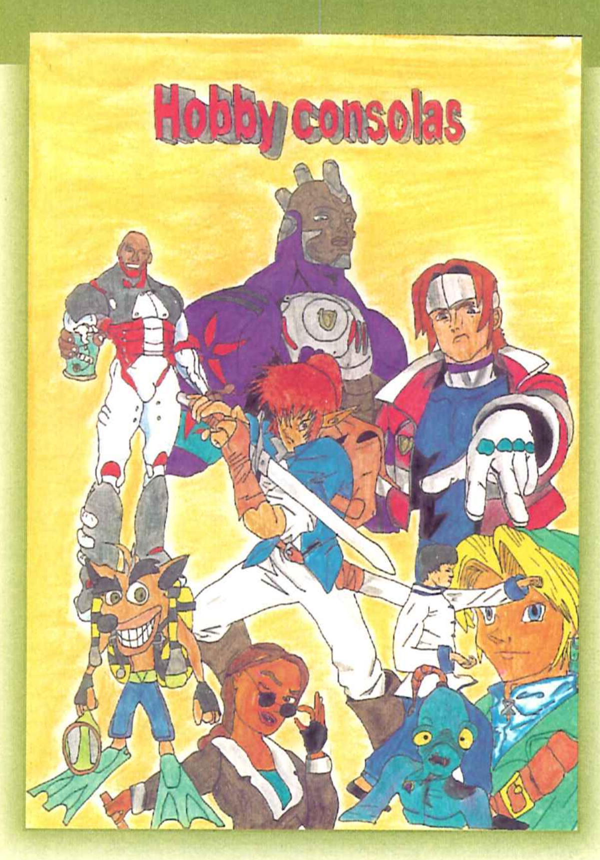
Muy pocas, la verdad.

¿Hay algún juego de fútbol que valga la pena para Game Boy?

Si hombre sí, el «ISS 99» está la mar de bien.

Teniendo el «Zelda» de Game Boy, ¿me recomiendas que me compre el juego para Game Boy Color?

Uf, es una decisión un tanto complicada. Sí te puedo decir que la versión en color es mucho más bonita y tiene algunas novedades, como una mazmorra nueva y la posibilidad de utilizarlo con la Game Boy Camara. Yo que tú, me compraría el «Conquer's Pocket Tales», que también es



PEDRO MADRIGAL BAYONAS. Murcia

No se sabe nada de este juego para N64 pero sí para PlayStation. A la consola de Sony llegará el año que viene.

Si no te importa, dime todo lo que sepas de la futura consola de Nintendo (aparte de lo que ya se ha dicho en esta revista).

No es que me importe, es que lo único que sé es lo que se publicó el mes pasado (de echo fui yo el que se lo conté a los demás redactores).

¿Algún «Street Fighter» en la N64 de la mano de Capcom?

Hombre, desde luego si sale sería de la mano de Capcom (no va a ser de la de Famosa), pero de momento no hay nada de nada.

¿Será el «Resident Evil 64» en las horrendas y anticuadas 2D como en PlayStation o por el contrario Capcom transformará el entorno a 3D?

Oye, pues para lo "horrendas y anticuadas" que tú dices que eran ,el juego tenía un aspecto soberbio. Echale un ojo al Big in Japan de este mes y juzga por ti mismo.

¿Por qué no habéis puesto en las erratas que el «South Park» ha salido finalmente con los textos y las conversaciones en castellano cuando decíais que ese era uno de sus grandes defectos? ¿Cuánta sería su puntuación ahora?

En primer lugar no fue ninguna errata, sino que nadie nos dijo que estaría en castellano cuando comentamos el juego. Aún así, tienes razón en echarnos en cara que no advertimos de lo buenísimo.

Por último, de la avalancha de títulos lanzados para Game Boy Color, recomiendame tres.

Aparte del «Zelda»: «Conquer´s Pocket Tales», «Super Mario Bros DX» y «V-Rally».

Borja. Tenerife.

NINTENDERO EN APUROS.

Hola Yen soy Pip, Te escribo para ver si me puedes resolver unas pequeñas dudas. Tengo una NES (todavía la conservo), una Super Nintendo y una N64. ¿Hay algún lugar o alguna publicación en la que pueda ver cada año los juegos elegidos como los mejores en los distintos tipos de ferias de gran importancia, como por ejemplo, la de ECTS?

Confía en nuestros gustos. Nosotros te informaremos al respecto.

¿En qué fechas suelen organizarse estos eventos?

El E3 en Mayo, y el ECTS en Septiembre.

Dime si se celebran torneos de videojuegos y si hay algún lugar que los celebre periódicamente.

Cada vez que hay un torneo de cierta enjundia lo publicamos en Hobby Consolas, y si llegas a participar en alguno de ellos seguro que harás los suficientes contactos para enterarte de otros que se organicen, que son muchos.

Como he escuchado rumores desde hace algún tiempo, me gustaría que tú me confirmaras si habrá alguna posibilidad de que salga para N64 «The Secret of Mana». Por otra parte, ¿Se encuentra este juego en PlayStation?

Opinión

EL MODELO 1002

En Septiembre de 1996 me compré una PlayStation, y no precisamente por 19.900 pts. Era el modelo 1002 y, como no tenía más dinero, estuve con el Demo hasta Navidades. En esa época me compré el «FIFA '97».
A pesar de cuidarla mucho, en verano fui a ponerla un día y me encuentro con que la intro me va a golpes, el audio se entrecorta, se me bloqueaba, etc. Primero pensé que el CD se había rayado, pero un amigo me dejó un juego totalmente nuevo y pasó lo mismo. Como la garantía todavía duraba mandé la consola a Sony y me enviaron una nueva (seguía siendo el modelo 1002) totalmente gratis.
Volvió a ocurrir lo mismo, volví a llamar a Sony, y me dijeron que no me la cambiaban porque la garantía ya había terminado. Al poco tiempo veo en internet que hay mucha gente como yo, que el modelo 1002 les da muchos problemas, y explican que esto es debido a que la lente está muy cerca de la fuente de alimentación y el recalentamiento de ésta última afecta a la lente hasta tal punto que la llega a deteriorar con el paso del tiempo.
Llamé a Sony para ver si era cierto, ya que de ser así pensaba exigir que me la cambiaran por un modelo más avanzado, como el 5502, que ya traía la lente a la derecha de la fuente de alimentación.
Con toda la desfachatez del mundo me dijeron que no me la cambiaban, DESPUÉS DE RECONOCER QUE ESTE PROBLEMA ERA CIERTO, y que éste era el motivo por el que habían sacado los modelos superiores.
Este problema nunca fue comentado en ninguna revista, y sé que no soy el único que lo sufrió.

JR

contrario posteriormente. En cualquier caso, no deja de ser un juego discreto, que en castellano resulta más gracioso, pero no más divertido.

Ricardo Antequera. Malaga.

JUEGOS DE MIEDO.

Hola Yen, espero que estés bien (con esto del "new look" nunca se sabe). Tengo una PlayStation y unas dudas (espero que me las resuelvas):

Me gustan los juegos de terror, miedo, intriga, desesperación... quisiera que me ordenases por orden de preferencia los siguientes juegos y si están en español (E) o en inglés (I) (y en caso de que haya otros juegos así ¡no dudes en ponerlo! ¡Ah!, y los precios, aunque sean aproximados.

Pero bueno ¿Tú quién te has creído que soy? ¿La guía de compras en casa? Pues sí que pides cosas. En fin, me has pillado de buenas. Ahí van: «Dino Crisis» (E, sólo textos), «Silent Hill» (E, sólo textos), «Resident Evil 2» (E), «Resident Evil» (I). «Expediente X» (E).

Los precios los miras en la publicidad de Centros Mail (de los que estén a la venta claro).

¿Cuándo va ha salir «Expediente X» para PSX, cuánto costará, cuántos CD´s tendrá... qué puntuación la daríais?

Desde luego, lo tuyo es muy fuerte. ¿Que qué puntuación le daríamos? Pues si es muy bueno más de un 90 y si es regularcete menos de un 75 ¿contento?

El juego llegará en Septiembre, traerá 4 CD'S y costará varios miles de pesetas.

Ruymán Pérez. Tenerife.

COCHES Y DEPORTES.

Hola Yen, me llamo Carlos, tengo una Play y unas cuantas preguntas: El cable para poner la Play en un televisor sin Euroconector ¿cómo se llama? y ¿qué precio tiene?

Supongo que te refieres a un cable de antena. Se llama RFU Adaptor y cuesta unas 3.500.

¿Qué tal es «Formula 1 98»? ¿Mejor o peor que los anteriores?

Peor no es, pero mucho mejor tampoco. Digamos que es una versión actualizada pero que aporta mucho menos a su predecesora de lo que se esperaba..

¿Sacarán este año el «F-1 99»? ¿Es mejor «Monaco Gran Prix 2»? ¿Tiene la licencia oficial?

El juego llegará en Octubre, y parece que sí llevará la licencia oficial, pero no te puedo decir si será mejor que el juego de Ubi porque todavía no lo he visto.

¿«Knockout King 99» o «Prince Naseem»?

«KO Kings» cuenta con púgiles reales, y trata de ser muy realista, aunque anda algo escaso de opciones, mientras que «Prince Naseem», por lo que vi en su presentación (se retrasa hasta Octubre, por cierto) es más informal, pero muy divertido y jugable.

¿Hay algún juego de "Campeones" (Oliver y Benji) para la Play?

Que yo sepa, no.

¿«Need for Speed IV» o «RR Type 4»?

Difícil. Cualquiera de los dos es una pasada.

¿Hay o habrá para la Play algo parecido a «PC Futbol»?

Haberlo, haylo: el «Premier Manager», pero nadie se atreve a sacralo aquí porque sólo está disponible la liga inglesa. No desesperes, puede que algún día veamos algo así en España.

Carlos Serrano. Barcelona.

EVANGELION.

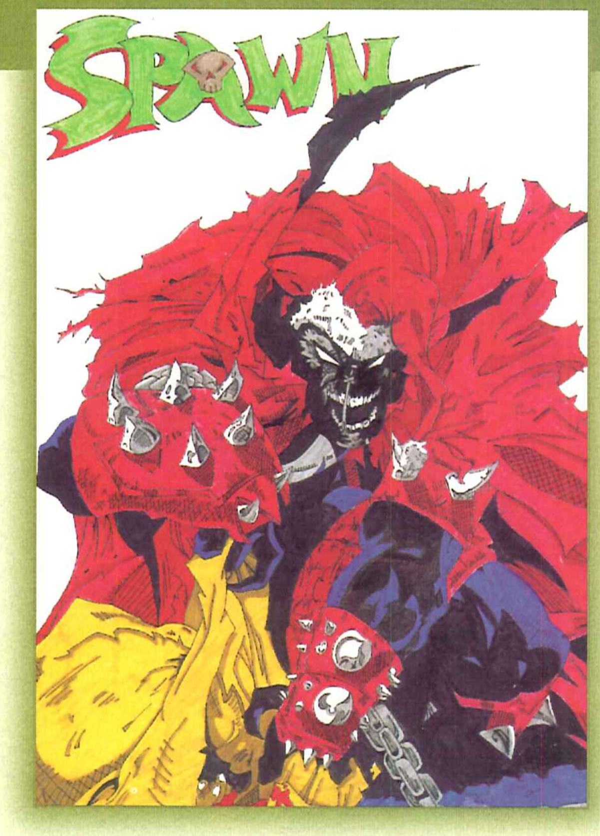
Hola Yen, tengo una PSX y una N64, a ambas las quiero por igual, aunque desde que llegó cierto Link... ¿Me podrías resolver estas dudillas? Sé que hay un «Evangelion» que está siendo desarrollado por Bandai (he visto imágenes) para N64 ¿Cuándo (más ó menos) saldrá en Japón?

Yo también he visto imágenes, pero hace tiempo que ese tema está muy parado. Si hay alguna nueva al respecto, lo veréis en la revista.

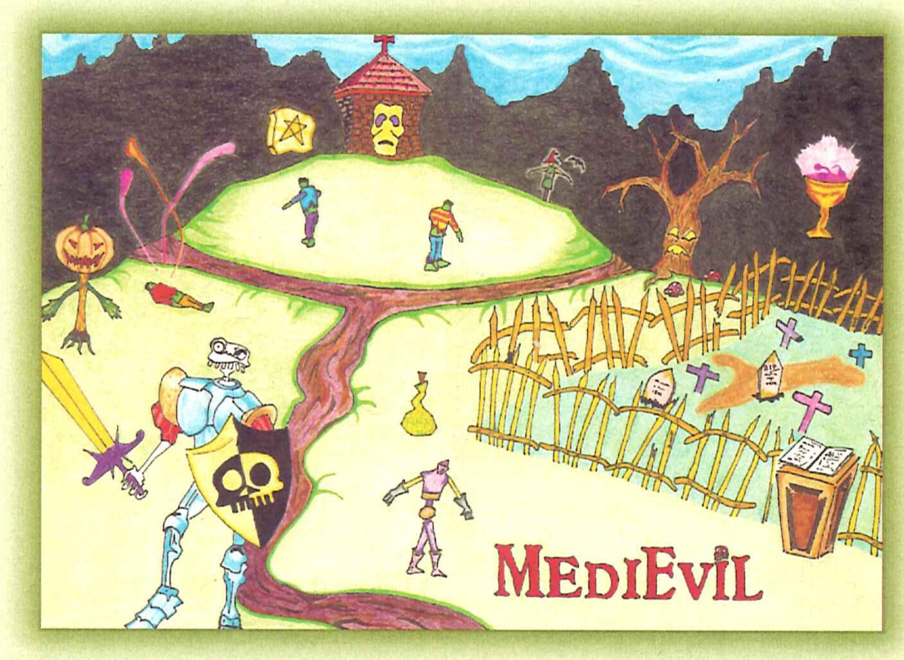
Mis sagas favoritas son «Final Fantasy» y «Zelda». Al abandonar Nintendo el cartucho para su próxima consola ¿Es posible que Square trabaje para ella?

No sé, las relaciones están muy deterioradas. Ahora mismo lo veo difícil.

PSX y PSX 2 serán compatibles (los juegos de PSX se podrán poner en PSX 2). Si (En un futuro) convierto PSX 2 para soporte juegos japoneses y americanos ¿Podré jugar a los de



GABRIEL MARTÍN ACOSTA. Las Palmas de Gran Canaria



JOSE MARÍA RUBIO GARCÍA. Barcelona

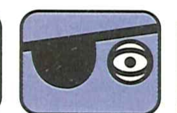


Punto Venta

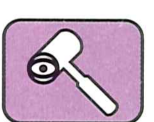
Ahora verás el primer canal de televisión
para comprar y vender cómodamente desde tu casa.







Motor · Inmobiliaria · Antigüedades · Galerías de Arte · Turismo y Ocio · De Particular a Particular · Quién da más · Informática y Electrónica · Subastas

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.

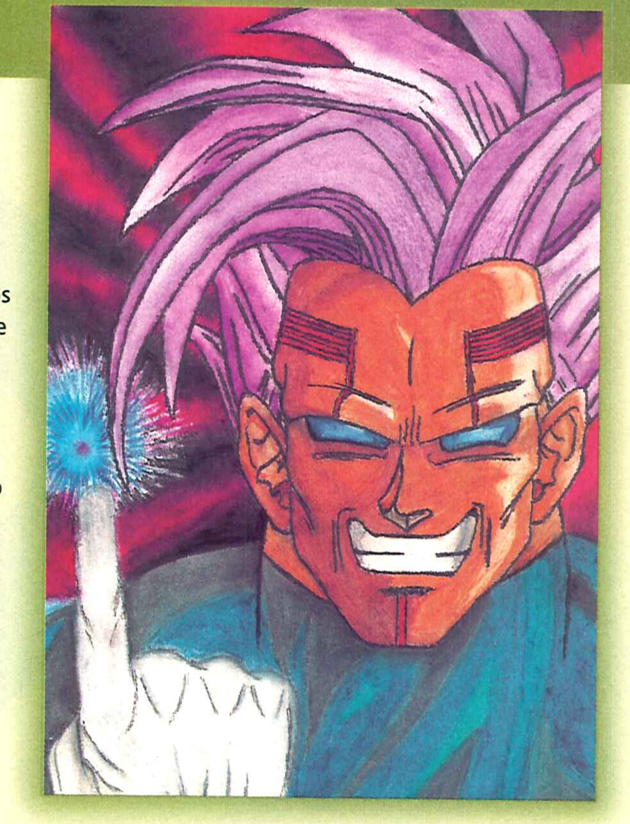
importación de la PSX vieja?
Vamos a ver, ¿A ti quien te ha dicho que podrás "convertir" esa consola si apenas sabemos nada de ella?. Y si así fuera, ¿Cómo demonios vamos a saber si podrías jugar a los juegos NTSC de la PSX? Mira, deja de hacerte preguntas existenciales y preocúpate de lo que hay ahora en el mercado.
¿Por qué demonios no traen el fabuloso «Parasite Eve»?
Porque Square, que parece finalmente va a instalar una subsidiara en Europa, ha dicho que no va a lanzar ningún juego que ya haya salido al mercado hace tiempo en Japón, y como ejemplo puso éste mismo.
Marcos García López. Madrid.

FAN DE «FINAL FANTASY».

Hola yen ¿Qué tal? Llevo escritas muchas cartas y no he recibido tu respuesta. Espero que contestes. Tengo 13 años, una PlayStation y 14 juegos, entre ellos el increíble «FF VII».
¿Teniendo el «FF VII» crees que haría bien en comprarme el «FF VIII»?
Bien no, harías muy bien.
¿Ha habido anteriores partes de este juegazo?
No hombre no, empezaron por el 7 porque el programador sólo sabía contar a partir de ese número ¿Tú que crees? Claro que las hay, y de hecho en Japón se acaban de poner a la venta un pack con las partes IV, V y VI que en su día salieron para Super Nintendo.
¿Cuál de estos juegos crees que es mejor, «FF VII», «Zelda», «Metal Gear» o «FF VIII».
Has nombrado probablemente a 4 de los 5 ó 6 mejores juegos que ha habido en la historia de las consolas. No me atrevo a destacar a uno sobre otro, aunque «FF VII» se queda ahora algo antiguo comparado con los otros tres.
Mi hermano de 7 años quiere un N64 ¿Crees que haríamos bien en comprarla? ¿Qué cinco juegos me recomendarías?
No sé, no sé. ¿Se ha portado bien tu hermano? ¿Ha sacado buenas notas? Si es así, comprársela. Puedes escoger 5 de los 10 imprescindibles que colocamos en nuestra sección de Recomendados, pero ten en cuenta la edad de tu hermano (Puede que «Turok 2» le venga algo grande)
¿EL "Pad Thurstmaster Stockhammer a parte de ser precioso, vibra? ¿para que sirve? ¿Con que juegos no es compatible?
O sea que tu ves una cosa que te parece preciosa y lo primero que te preguntas es si vibra, sin saber si quiera para qué sirve…bueno, pues sí, vibra como el Dual Shock y es un pad de control que además de su diseño ergonómico, que de poco sirve porque en la práctica no es demasiado cómodo, cuenta con una opción para ralentizar el juego (tampoco demasiado efectiva) Mejor busca otro pad.



JOSE MARÍA RAMÓN VÁZQUEZ. Madrid



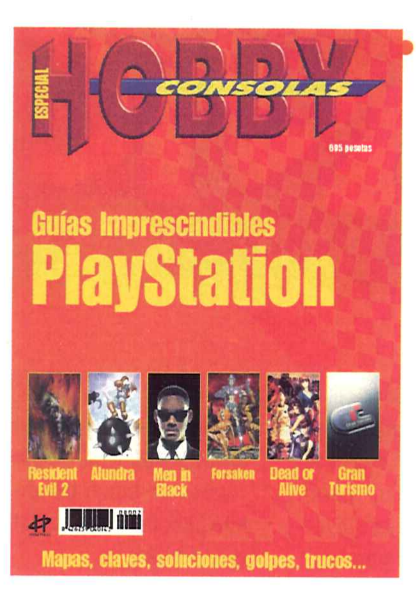
LORENA BONILLA LOZANO. Málaga

¿Qué cuatro juegos de motos me recomiendas? ¿Me los puedes ordenar?
Pues no hay mucho donde elegir…quizá «Moto Racer 2» y «Super Cross 98» pero sólo si te gustan mucho las motos. También sale ahora «Castrol Honda Superbike» pero tampoco es una maravilla.
Ibai Uriarte. Vizcaya.

PENSANDO EN DREAMCAST.

Hola Yen, me llamo Agustín tengo una PSX y estoy esperando a que llegue Dreamcast para comprarla, tengo unas dudas sobre ésta:
¿Los gráficos de «Virtua Striker 2», son iguales que los de la recreativa?
Pues todavía no he visto el juego, pero teniendo en cuenta las últimas conversiones (Como «Soul Calibur») yo apostaría a que como poco serán iguales, sino mejores.
¿Saldrá el juego del «Mundo Perdido»? ¿se verá igual que en la recreativa?
No se ha dicho nada al respecto, pero Sega parece que va a convertir todos sus éxitos arcade para Dreamcast, y «el Mundo Perdido» es uno de ellos. Con respecto a la calidad, te digo lo mismo de antes.
¿Cuánto costará el VMS y el teclado?
Todavía no se saben los precios de estos periféricos.
¿Saldrá «Tekken» para Dreamcast?
Me extraña. Namco va a trabajar para Dreamcast, pero «Tekken» es un juego de PlayStation. La prueba la tienes en que el primero que lanzará Namco será «Soul Calibur», un juego de lucha.
¿Venderán «The house of the Dead 2» con la pistola? Si es así ¿Cuánto costará?
Hombre, sería lo lógico

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON



795 Ptas. • • • Nº 1

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • Nº 2

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....



FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

¿no? De precios, de verdad que no puedo decirte nada. Porque Sega no se ha pronunciado al respecto, salvo con el de la consola.

¿Cómo es «KoF 98»?

No lo he visto todavía, pero seguro que clavado a la recreativa.

¿Saldrá el «FIFA» para Dremcast?

EA todavía no ha dicho nada con respecto a la consola de Sega, pero en breve anunciarán el nuevo «Fifa» y ahí saldremos de dudas.

¿Hay algún ratón para Dreamcast?

Sí, lo habrá.

¿El «Metropolis Street Racer» es como el "Gran Turismo"?

Técnicamente yo diría que es mejor, aunque no he jugado lo suficiente para realizar una valoración más clara.

¿Qué ventajas tiene conectar Neo Geo Pocket a Dreamcast?

Pues no están muy claras, pero podrás jugar con los juegos de la portátil en la consola y es posible que haya otras opciones con el VMS.

¿Saldrá «Daytona USA 2» para Dreamcast?

Sí, seguro.

¿Cuánto costarán los juegos de Dreamcast?

De verdad, no lo sé todavía.

¿Estáis seguros de que triunfará Dreamcast?

En esta vida no se está seguro de nada, pero desde luego en este caso yo apostaría a que tiene todas la papeletas para afianzarse en el mercado.

Agustín Gutiérrez. Sevilla.



ÁNGEL JIMÉNEZ LÓPEZ. Ávila



BUSCA PORTÁTIL.

Hola Yen, me llamo Sergio y tengo algunas dudas que espero me resuelvas. Tengo una PSX con más de 15 juegos y quiero comprarme una portátil no sin antes consultarte.

¿Por qué si la Neo Geo Pocket tiene tanto éxito no comentáis sus juegos en la revista y los puntuáis al igual que los de Game Boy?

Buena pregunta. Por una razón muy sencilla, porque todavía no tenemos los medios para capturar imágenes desde esta consola (ni nosotros ni ninguna revista en Europa). Estamos intentando solucionar este tema (quizá con su compatibilidad con Dreamcast) y en breve esperamos poder comentar todos los juegos que salgan y hayan salido para Neo Geo Pocket.

¿Es cierto que va a salir el juego «SNK vs Capcom» en Neo Geo Pocket?

Sí, de la mano de la propia SNK, ya que Capcom lanzará las versiones de Dreamcast, Arcade y PlayStation. De todos modos parece que Capcom va a hacer más cosas para esta portátil.

¿Saldrá «King of Fighter 98» para Play aquí en España o le pasará como a sus predecesores?

Me temo que le pasará como a sus predecesores. Nadie tiene intención de distribuirlo.

¿Hay o habrá algún «Sailor Moon» en PlayStation?

Hay uno, pero no ha llegado (ni llegará) a Europa.

¿Qué futuro le espera a la Neo Geo CD si es que todavía existe en España? ¿Qué es la Neo Geo CDZ? ¿Saldrá en España?

La Neo Geo CD puede decirse que está fuera de carrera hace tiempo. La Neo Geo CDZ iba a ser una actualización de la Neo Geo CD con un lector mucho más rápido, pero dudo que llegará a salir siquiera en Japón, y si lo hizo fue con un éxito nulo.

¿Dónde es más rentable comprarse una Neo Geo CD en Japón o en América? Lo digo por donde salgan más juegos.

¿Acaso te vas a ir a vivir a uno de los dos sitios por esta razón? Hombre SNK es japonesa, con lo cuál es en Japón donde más juegos hallarás para esta consola.

¿Qué pasó con el «Samurai Shodown RPG», está al menos en inglés o sólo salió en Japón?

No tengo ninguna noticia de que llegará a salir una versión en inglés.

Sergio

CUESTIONES DE SEGA.

Hola compañero "videojueguil" ¿Qué tal por ahí? Me llamo Igor, y tengo una Saturn, entre otras.

¿Son suficientes los 4 botones y 2 gatillos de Dreamcast en juegos como shot´em up subjetivos, con la cantidad de acciones que requieren?

Seguro que sí.

¿Podrías proporcionarme más información sobre el emulador "Satcast" ¿Qué ventajas e inconvenientes presenta?

Sega España no tiene mucha información al respecto, y ellos dudan de que pueda llegar a Europa. Una pena, porque poder jugar en



JOSE Mª MAESTRE GARCÍA. La Rioja


INFOGRAMES
ESPAÑA
no piensen en el futuro
CENTRO MAIL
www.centromail.es
¡VISÍTALO!
PORQUE COMPRANDO CUALQUIERA
DE ESTOS DOS JUEGOS
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
8.990
BUGS BUNNY
Perdido en el Tiempo
PlayStation
7.990
PODRÁS PARTICIPAR EN EL SORTEO
DE UN VIAJE PARA TRES PERSONAS
AL PARQUE FUTUROSCOPE (FRANCIA)
BASES DEL SORTEO
1 Podrán participar en el sorteo todas las personas que compren en las tiendas Centro MAIL cualquiera de los títulos que figuran en esta página, rellenen el cupón adjunto y lo remitan junto con el comprobante de compra a la siguiente dirección: Centro MAIL. VIAJE FUTUROSCOPE. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5, 5º F. 28031 Madrid.
2 Sólo podrán entrar en el sorteo los cupones que se reciban junto con la prueba de compra en la dirección arriba reseñada entre los días 30 de Junio y 31 de Agosto de 1999.
3 Entre todas las cartas recibidas se sorteará un viaje para tres personas al PARQUE FUTUROSCOPE de Poitiers (Francia) que incluye estancia de 3 días y 4 noches en un hotel con régimen de alojamiento y desayuno, y entrada válida para 3 días a FUTUROSCOPE.
4 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de todas las bases.
5 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso: Centro MAIL e Infogrames.
FUTUROSCOPE
POITIERS
FRANCE
APELLIDOS
NOMBRE
EDAD
DIRECCION
LOCALIDAD
C.P.
PROVINCIA
TELEFONO

Dreamcast con los juegos de Saturn sería una gozada.

¿Incorpora Dreamcast capacidades de Dolby Sorround, Qsound o Enviromental Sound ?

Dreamcast posee un procesador Yamaha dedicado únicamente al sonido y capaz de alcanzar calidad sensacional.

¿Posee Sega algún grupo de programación en Europa¿Si es así, que juegos han creado? ¿Pertenece algún español a este?

Hay muchos grupos de programación en Europa que están programando para Dreamcast, como Bizarre ("Metropolis») o No Cliché («Toy Commander») además de las third parties como Infogrames. Que yo sepa, no hay ningún español en estos equipos.

Igor Nadal Soria.

PARA PASAR MIEDO.

Hola amigo Yen, me llamo Josepelín y soy un seguidor vuestro desde los tiempos en que comentabais los juegos de mi Atari Linx. Tengo 26 años, una PlayStation (entre otras) y algunas preguntas.

¿Sabes si habrá una segunda parte de fantástico «Medievil»? ¿Para cuándo?

Sí, y de hecho ya están trabajando en ella. Llegará el año que viene.

Mi próxima adquisición será el misterioso «Silent Hill» ¿Será más largo que el "Resident Evil 2"? ¿Será más sangriento que los de la saga «Resident Evil»?.

Más que más largo, que si lo es, lo que será es mucho más difícil. Más que sangriento, será más macabro e inquietante.

Teniendo en cuenta que soy un seguidor de «Castlevania» desde los tiempos de Vampire Killer del MSX ¿Valdría la pena adquirir una N64 sólo para poder jugar al Castlevania 64?

Digamos que sería una razón más para comprarte una N64. La única, me parece muy fuerte, (salvo para uno que yo me sé) porque, aunque es muy bueno, creo que hay juegos mejores para esa consola.

¿Qué clase de juego es «The Note»? ¿Es un buen juego? ¿Vale la pena comprarlo?

Es una especie de aventura gráfica, de resolver puzzles, y con cierto suspense, de no muy buen aspecto gráfico, pero divertido y entretenido. Por tus gustos , puede que para ti no fuera una mala compra.

¿Sabes si habrá una secuela de «Nightmare Creatures»?

Si, la habrá.

¿Qué juego ofrece más diversión, el «Castlevania 64 » o el «Medievil»?.

Uf, pues yo creo que me quedo con "Castlevania 64", por aquello del ambiente terrorífico.

Teniendo en cuenta que el sistema de la PlayStation 2 será el DVD ¿Sabes si podemos ver películas de este sistema al igual que ahora podemos escuchar los CD"s de música en nuestra PlayStation 2?

Yo creo que Sony tiene ese tema bastante claro, aunque no termine de pronunciarse al respecto. Ten en cuenta que el hecho de que sacaran una consola con todas esas posibilidades podría encarecer su precio. En cualquier caso, yo apostaría a que finalmente será que sí.

Josepelín Rubio. Hospitalet.



SORAYA RECIO COLL. Barcelona

Opinión

LA POLÉMICA SOBRE «METAL GEAR SOLID»

No os podéis imaginar lo indignado que me he quedado esta mañana cuando me he puesto a mirar las noticias y me he enterado de que ¡han demandado por incitar al consumo de drogas a Konami!. Al principio, cuando se han referido a la escena de Sniper Wolf, me he imaginado que quizá lo decían porque incitaba indirectamente al consumo, pero cuando han ampliado la noticia...

¡Decían que lo que hacía era incitar a los niños a tomarlo!. Como sabréis bien, en el enfrentamiento con Sniper Wolf, Snake usa un rifle con mira telescópica, y en un alarde de imaginación de sus programadores, se les ocurrió que , claro, al apuntar con la mira, el pulso le temblaría. Pues bueno, para evitar ese temblor , pensaron en hacer tomar a Snake diazepan (comúnmente llamado valium), una pasada de detalle, pero claro, quien lo toma es Snake... Pues resulta que un puñado de "espabilados" han leído por encima un comentario de otra publicación, y han llegado a la conclusión de que quien se tiene que tomar el diazepan es ... ¡La persona que juega al juego!, y, por supuesto, han interpuesto una demanda en Valencia. Es inaudito, la verdad es que aún no salgo del asombro, ¿cómo pueden andar sueltos por ahí semejantes ignorantes?, ¿cómo se atreven a meterse en denuncias y demás tejemanejes sin documentarse, y sin tener ni idea? Es increíble.

Mario Sánchez

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

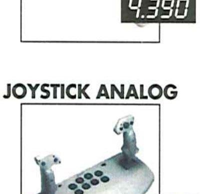
Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

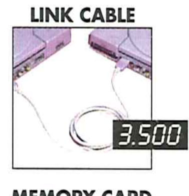




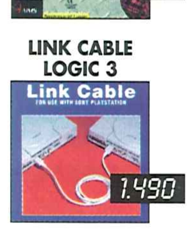



Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	1.490
CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)	1.990
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA	2.990
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2	5.490
C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)	4.990
C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT	4.390
C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER	6.990
CONTROLLER (GRIS, NEGRO)	2.100
CONTROLLER DUAL SHOCK (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)	4.500



Producto	Precio
JAM!!	9.990
JOYSTICK ANALOG	9.900
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	5.990
JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR	6.990
LINK CABLE	3.500










Producto	Precio
LINK CABLE LOGIC 3	1.490
MALETIN CONSOLE CASE	3.200
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MALETIN JUEGOS CD CASE	2.100
MEMORY CARD SONY (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)	2.100





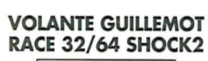



Producto	Precio
MOUSE (RATÓN)	4.200
MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3	5.990
MULTI TAP	4.900
PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)	4.900
PISTOLA G-CON 45	6.990






Producto	Precio
P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT	8.990
PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT	7.990
RFU ADAPTOR (VERSION 2)	3.500
THE GLOVE	10.990
VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT	8.390






Producto	Precio
VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2	11.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL	12.990
VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL	9.990
V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO	15.990

RECOMENDADOS





pedidos por internet
www.centromail.es

IVA INCLUIDO



CENTRO MAIL
www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS

Juego	Precio
ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLAM! MACHINEHEAD	1.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	CONS.
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO	3.890
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98	4.990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SHADOW GUNNER	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TOTAL DRIVIN´	CONS.
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
V2000	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990











































TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

CENTRO MAIL



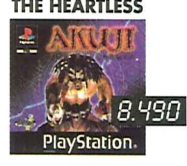

pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es

Juego	Carátula	Precio
360º		CONS.
ABE´S EXODDUS		8.490
AKUJI THE HEARTLESS		8.490
ALL STAR TENNIS ´99		7.490
ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS		6.990
APOCALYPSE		8.490
ASTERIX		7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN		6.990
BICHOS		7.990
BLOOD LINES		6.990
BLOODY ROAR 2		7.490
BOMBERMAN		7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING		7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO		7.990
BUST-A-MOVE 4		6.990
CIVILIZATION II		8.490
COOL BOARDERS 3		7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED		7.990
CROC 2		CONS.
DARK STALKERS 3		7.490
DREAMS		7.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL		8.490
EVILZONE		7.990
FIFA ´99		7.490
FORMULA 1 ´98		7.990
GEX: DEEP COVER GECKO		8.490
GLOBAL DOMINATION		7.490
GUARDIAN´S CRUSADE		8.490
KAGERO DECEPTION 2		CONS.
KENSEI SACRED FIST		7.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER		8.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER		7.490
MEDIEVIL		7.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2		7.490
MONKEY HERO		8.490
MORTAL KOMBAT 4		8.490
MOTO RACER 2		7.490
MUSIC		6.990
NBA LIVE ´99		7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE		7.990
OMEGA BOOST		6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO		7.990
POY POY 2		7.990
PRO 18: WORLD TOUR GOLF		7.490
PRO BOARDER		7.990
R-TYPE DELTA		6.990
RALLY CROSS 2		6.990
RESIDENT EVIL 2		7.990
RETRO FORCE		7.490
RIDGE RACER TYPE 4		7.990
ROLLCAGE		7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR		CONS.
RUNNING WILD		6.990
SPORTS CAR GT		7.490
SPYRO THE DRAGON		7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3		7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2		6.990
T´AI-FU		8.490
TANK RACER		7.490
TEKKEN 3		8.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS		8.490
THE GRANSTREAM SAGA		6.990
TIGER WOODS ´99		7.490
TOCA TOURING CARS 2		8.490
TOMB RAIDER III		8.490
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000		7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99		7.490
VIVA FOOTBALL		6.990
WARZONE 2100		8.490
WING OVER 2		8.490

pedidos por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR

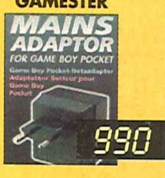
GAME BOY POCKET




NEGRA / ROSA / ROJA / AZUL / AMARILLA / VERDE / TRANSPARENTE

7.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER — 990



ADAP. CORRIENTE LOGIC3 — 1.490



BATERÍA POWERPACK GAMESTER — 2.490

GAME BOY CAMARA — 7.990 (VERDE / AMARILLO / AZUL / ROJO)



GAME BOY PRINTER — 9.490



GAME LINK — 1.990



LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM — 1.490



MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3 — 2.990



GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490

GAME BOY COLOR



PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN

12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990



GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 — 13.990

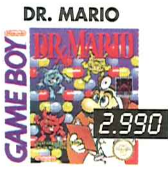
INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890

SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990





GAME BOY


Título	Precio
ALADDIN	4.490
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DR. MARIO	2.990
DUCK TALES	4.490
F1 RACE	2.990
MARIO & YOSHI	2.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990






GAME BOY COLOR




Título	Precio
A BUG'S LIFE	CONS.
ASTERIX & OBELIX	5.490
BATTLESHIP	CONS.
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990
BUST-A-MOVE 4	5.990
CENTIPEDE	5.490
CONKER'S POCKET TALES	5.990
DROPZONE	5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
FROGGER	5.490
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990
GEX: ENTER THE GECKO	6.490
HEXCITE	4.990
HOLLYWOOD PINBALL	5.490
HOLLY MAGIC CENTURY	CONS.
KLUSTAR	4.990
LEGEND OF THE RIVER KING	5.990
LOGICAL	5.990
LUCKY LUKE	5.490
MAYA THE BEE	5.990
MEN IN BLACK: THE SERIES	6.490
MORTAL KOMBAT 4	4.990
NBA JAM '99	5.990
PITFALL	6.490
POCKET BOMBERMAN	4.990
QUEST FOR CAMELOT	5.990
R-TYPE DX	CONS.
RAMPAGE WORLD TOUR	4.990
RUGRATS THE MOVIE	5.990
SHADOWGATE CLASSIC	5.990
SPY vs. SPY	5.490
SUPER BREAKOUT	5.490
SYLVESTER & TWEETY	4.990
TETRIS DX	4.990
THE LEGEND OF ZELDA DX	5.990
THE SMURFS' NIGHTMARE	5.490
TOP GEAR RALLY	6.490
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990
V-RALLY	5.490
WARIOLAND 2	5.990
WWF ATTITUDE	5.990











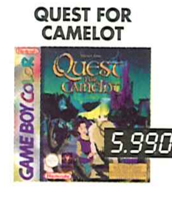










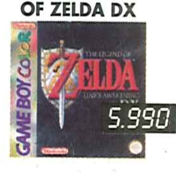


















Nintendo 64



Juego	Precio
1080° SNOWBOARDING	8.490
AEROGAUGE	6.990
ALL STAR TENNIS '99	9.490
BEETLE ADVENTURE RACING	9.490
BODY HARVEST	6.990
CHAMELEON TWIST	4.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	4.990
DARK RIFT	4.990
DOOM 64	3.990
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
FLYING DRAGON	8.490
GOLDEN EYE 007	5.990
LODE RUNNER 3D	9.490
LYLAT WARS	5.990
MARIO KART 64	5.990
MARIO PARTY	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	9.490
MILO'S ASTRO LANES	8.490
MISSION: IMPOSSIBLE	7.490
MONACO G.P. RACING SIM.2	9.490
NBA COURTSIDE	5.990
NBA JAM '99	8.990
NBA LIVE '99	9.490
OLYMPIC HOCKEY '98	3.990
PENNY RACERS	10.490
PILOTWINGS 64	5.990
QUAKE 64	3.990
QUAKE II	CONS.
RUSH 2: EXTREME RACING USA	9.990
SCARS	5.990
SNOWBOARD KIDS	5.990
SOUTH PARK	10.490
STAR WARS: R. SQUADRON	9.490
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	6.990
SUPERMAN	10.490
TOP GEAR OVERDRIVE	10.990
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990
V-RALLY '99 EDITION	7.490
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64	5.990
WAVE RACE 64	5.990



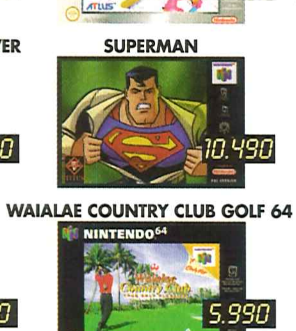






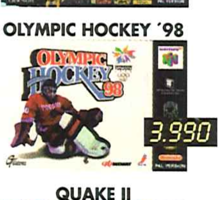
















Producto	Precio
NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER	25.990
NINTENDO 64 MARIO PAK	19.900
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	1.490
CABLE RF	2.990
C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD	3.990
CONTROLLER	4.990
JAM!!	9.990
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MANDO DE CONTROL COLORES	4.990
MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)	2.190
MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB	1.490
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	2.990
POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL	4.990
RUMBLE PAK	3.490
RUMBLE PAK + MEMORY PAK	5.990
TRILOGY 64	4.990
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	5.490
VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT	8.390
VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2	11.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	14.990
VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE	10.990




Juego	Precio
CASTLEVANIA	11.490
F-1 WORLD GRAND PRIX II	9.490
FIFA '99	9.490
STAR WARS: EPISODE 1-RACER	9.490
THE LEGEND OF ZELDA	8.990





pedidos por telEfono: 902·17·18·19




VIDEO NEOGEO Pocket





PLATINUM SILVER 12.990


CAMOUFLAGE

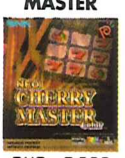

AQUA BLUE


MARBLE BLUE



CLEAR


WHITE


BLUE


ANTHRACITE

BASEBALL STARS

P.V.P. - 7.500

KING OF FIGHTERS R-1

P.V.P. - 7.900

NEO GEO CUP '98
P.V.P. - 7.500

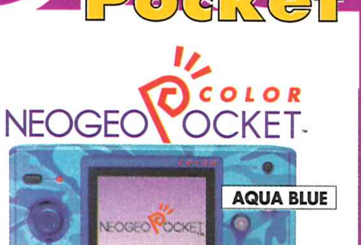
POCKET TENNIS

P.V.P. - 7.500

SAMURAI SHODOWN!

P.V.P. - 7.900

ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR	
ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600



AQUA BLUE



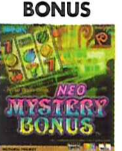
17.990

- ANTHRACITE
- BLUE
- CLEAR
- PLATINUM SILVER
- STONE BLUE

KING OF FIGHTERS R-2

P.V.P. - 7.900

NEO CHERRY MASTER
P.V.P. - 7.900

NEO MYSTERY BONUS


P.V.P. - 7.900

POCKET TENNIS
P.V.P. - 7.500

PUZZLE BOBBLE MINI

P.V.P. - 6.900

VIDEO

PACK DRAGON BALL GT


Nº 1 - 1.995

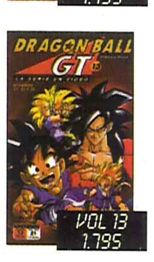
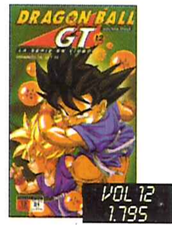

Nº 2 - 1.995


Nº 3 - 1.995

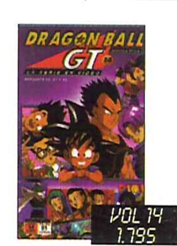
Nº 4 - 1.995

Nº 5 - 1.995

DRAGON BALL GT LA SERIE



VOL 11 1.795

VOL 12 1.795


VOL 13 1.795


VOL 14 1.795

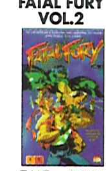
BLACK JACK

P.V.P. - 1.995

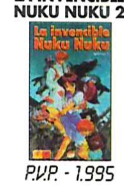
FATAL FURY VOL.1

P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.2


P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1
P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2

P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE

P.V.P. - 1.995

CENTRO MAIL www.centromail.es



ATENCIÓN

NO LE DES MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡ BÚSCALO !!!

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (GLORIES)
C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID (SOL)
C/ MONTERA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

• ¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

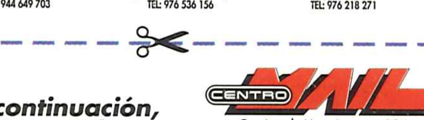
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

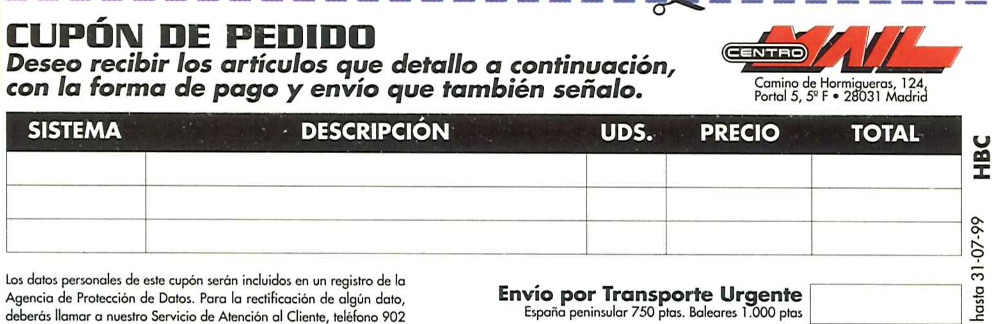
Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid



SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-07-99

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________

Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad: ____________ C.P ______

Provincia: ____________ Tf.: ( ) ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

500 GP FIM World Championship

En plena exhibición de Alex Crivillé en el Mundial de Motociclismo, nos llega esta espectacular máquina que nos hará vivir las emociones de los mejores pilotos del mundo.

NOVEDAD EN ESPAÑA

Desde luego, el oportunismo de Namco presentando esta máquina en nuestro país no podía haber sido más acertado. Ahora que nuestros pilotos están arrasando en el mundial, nos llega esta espectacular máquina que refleja, como no se había hecho antes, toda la espectacularidad del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Para empezar, nos encontramos con tres motos oficiales, otros tantos circuitos -entre los que se encuentra el de Jerez - diseñados con todo lujo de detalles, y todo el plantel de pilotos de la categoría de 500 cc. Y por supuesto, un impresionante mueble en el que destaca la reproducción a tamaño casi real de una de estas motos, a la que podemos manejar a nuestro gusto, tumbándola a ambos lados (si es que logramos controlar su peso, que también es bastante real) para disfrutar de sensaciones muy parecidas a las que experimentan Crivillé, Doohan y compañía. La impresionante calidad de las imágenes desplegada por el System 23 de Namco, que coloca en pantalla hasta el más mínimo detalle, completan el que es sin duda uno de los juegos más espectaculares que han pasado por un salón arcade.

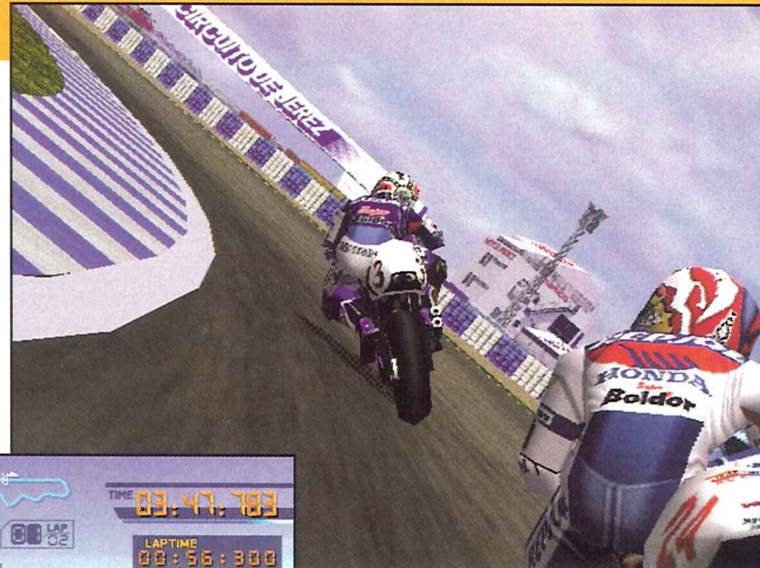
Si además la competición es un mano a mano contra un amigo, entonces la diversión puede alcanzar cotas sublimes.



En el juego también podemos acceder a un modo Time Trial, con piloto "fantasma" incluido.

Los circuitos han sido diseñados con un realismo sorprendente, e incluyen todo lujo de detalles. En Jerez, podremos ver como en una determinada curva los aficionados lanzan petardos, igual que sucede en el Gran Premio real.







Los pilotos también resultan totalmente reconocibles. Mirad si no cómo la melena del japonés Harada asoma por detrás de su casco.

Namco nos presenta una máquina que sorprende tanto por el espectacular diseño del mueble, como por la impresionante calidad de sus imágenes.

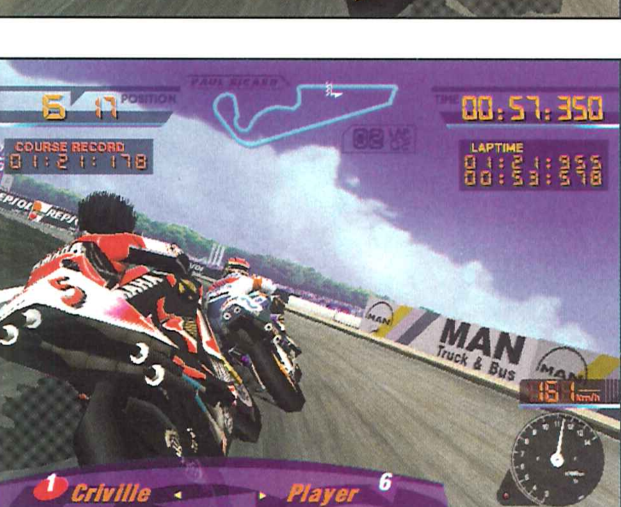




El juego cuenta con tres motos oficiales a elegir: Honda NSR, Yamaha YZR y Suzuki RGV.



Además de los tres circuitos, mediante un truco también podremos escoger a cualquier piloto del campeonato de 500 cc.





Esta versión de lujo, con dos motos unidas y su movilidad en el nivel más alto, la podéis encontrar en los salones New Park de Madrid y Barcelona.

Este mes nos vamos a acercar hasta el mundo de "Tenchi Muyo!", una serie de anime ya conocida por los Otakus españoles, y de la que nos ocupamos este mes por la aparición de un juego para Playstation basado en un anime alternativo llamado "Pretty Soldier Sasami". Acompañadme pues a conocer...

«Tenchi Muyo» La locura continúa...

Un colosal enredo galáctico



LA HISTORIA ORIGINAL

Tenchi es un chico normal y... bueno, de normal no tiene nada, pues sus antepasados encerraron a un diablo justo debajo del templo que su familia cuida. Un día libera al oscuro ser, que resulta ser una atractiva chica llamada **Ryoko**, quien nada más despertar fija su objetivo en acabar con el muchacho.

Es entonces cuando se presenta la princesa **Ayeka** (acompañada de su pequeña hermana **Sasami**) desde el planeta **Jurai**, que quiere encerrar a Ryoko y, mientras, buscar a su hermanastro perdido en la tierra, con quien estaba comprometida.

Ya para rematar, el despertar de la diablesa atrae también a **Mihoshi**, una policía espacial que quiere capturar a Ryoko para encarcelarla por las fechorías cometidas en el pasado. Entre todo este lío, se descubre que el abuelo de Tenchi es el hermanastro de Ayeka (que al permanecer en la tierra ha envejecido), y por tanto es príncipe del planeta Jurai. Esto le otorga el don de poder controlar la espada de la familia real de Jurai... en fin, un caos de la noche a la mañana al que se irán sumando problemas de todo tipo.

La imaginación de sus creadores parecía no tener limites, y así, a sólo unos meses de finalizar **"New Tenchi Muyo!"** se emitió por televisión una nueva serie alternativa protagonizada por los personajes de Tenchi: **"Pretty Soldier Sasami"** (a la que seguiría otra más con Mihoshi como heroína principal).





MAGICAL GIRL PRETTY SASAMI

Es posible que el nombre os recuerde un poco a **"Pretty Soldier Sailor Moon"**, pero hemos de pensar que en Japón las series de niñas tontitas que se transforman en el nombre del amor y la justicia son muchas, no solo la que aquí conocemos protagonizada por **Bunny Tsukino.**

En este caso, podemos ver cómo **Sasami** se convierte en heroína gracias a una varita mágica (a la que da vueltas para sacar su traje especial... cómo no), y **Ryo-ohki** (la mascota-nave) adquiere el don de hablar, haciendo un papel parecido al de Luna en "Sailor Moon".

Los personajes de **"Tenchi Muyo!"** hacen su aparición, pero al ser una historia alternativa no tienen el mismo parentesco (aunque sí el mismo carácter). Por ejemplo, Sasami tiene padre y madre, Tenchi es su hermano, Tsunami es algo así como la consejera, y quien le avisa del peligro cuando aparece un enemigo (que en la mayoría de ocasiones es la misma persona), etc.

Tras la finalización de **"Marmalade Boy"** (La Familia Crece) en la 2 de Televisión Española, se rumoreó por la prensa especializada, que televisarían **"Magical Girl Pretty Sasami"**, pero hasta la fecha no ha sido así (aunque podemos disfrutar en algunos canales autonómicos de la encantadora "Sakura, cazadora de cartas"). Esperarémos pues, a ver se animan a emitir la serie.





TENCHI MUYO! EL MANGA

El manga oficial, que intenta continuar la historia de la primera tanda de OVAS, fue publicado en España de la mano de **Planeta de Agostini**, y cuenta de 8 números (2 volúmenes japoneses). Tiene un dibujo muy conseguido, y un guión interesante, aunque se echa en falta el exceso de locura de los OVAS).



SASAMI EN PLAYSTATION

Alrededor de esta serie aparecieron unas cuantas entregas de juegos que pretendían obsequiarnos con nuevas aventuras de la niña de coletas y pelo azul. Todos ellos siguen la base de **aventura interactiva** que tanto éxito tiene en Japón, es decir, que nos encontramos con una serie de ilustraciones estáticas, dándonos a elegir opciones para cambiar el curso de la historia en un sencillo menú de cuatro posibilidades.

Pese a que el juego esta en un perfecto nipón, no es difícil avanzar en la historia, sólo debemos seguir la estrategia de descarte. Lo que pasa es que si no entiendes el idioma y no eres un "freaky" de la serie, poco te vas a divertir (salvo por disfrutar de las ilustraciones y los diálogos).

La primera entrega (la que ha llegado a mis manos) consta de **2 CDs**, y ha hecho acto de presencia tanto en Playstation como en Sega Saturn (uno de los máximos apoyos de Sega siempre han sido los juegos de anime).



La aventura interactiva para Playstation, se desarrolla mediante una sucesión de sencillos menús de cuatro opciones.





El aspecto de nuestras protagonistas recuerda al de las guerreras de «Pretty Soldier Sailor Moon».

TENCHI MUYO! EN SUPERNINTENDO

En el año 1995, **Banpresto**, en colaboración con **Pioneer**, lanzó al mercado japonés un juego para **Super NES** con el que aplacar las ansias de todos los fans de la serie.

Así, "Tenchi Muyo!" tomó forma de **RPG estratégico** (similar a «Final Fantasy Tactics»), contando con unos gráficos increíbles, de los que pocas veces pudimos ver en Super Nintendo. Unos personajes grandes y bien definidos, así como unas animaciones fluidas, decorados, altamente detallados, y músicas en la misma línea de la serie.







La calidad de este juego es excepcional, sobre todo teniendo en cuenta la realizadora: Banpresto, conocida por aprovecharse del éxito de algunas series de anime para hacer adaptaciones chapuceras en videojuegos. Claro, que por lo que se ve Pioneer tuvo mucho que ver en la realización, y de ahí que destaque entre tanta producción mediocre. Incluso en nuestros días, puede comprobarse como explota al límite las capacidades de Super Nes, dando la sensación de que si tuviera un poco mas de resolución y calidad de sonido podría ser perfectamente un juego de Playstation o Saturn.





La versión para Super Nes de "Tenchi Muyo" era un rpg estratégico de gran calidad.

Despedida

Nada más por este mes. A ver si logro cazar un par de juegos nuevos de anime que acaban de salir, y os voy preparando el comentario del próximo número...

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales



















HORARIO 11:00 A 2:00 Y DE 5:00 A 9:00 DE LUNES A SÁBADO
DREAMCAST
VIRTUAL STRIKER 2
FRAME GRIDE
SNK VS CAPCOM
KING OF FIGHTER 99
SHENMUE
BUGY HEAT
OFERTA CONSOLA 128 BITS 55.000 PTS. No pierdas esta oportunidad!
ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN JAPON Y USA
JUEGOS A PARTIR DE 5.000 PTS.
NEO GEO POCKET COLOR, CD, CARTUCHO, CDZ, NINTENDO 64, DREAM CAST, SATURN, PLAYSTATION Y MERCHANDISING MANGA
PLAYSTATION
DINO CRISIS
RIVAL SCHOOL 2
OCEAN (USA)
FATAL F. WILD AMBITION
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
¡GASTAME! VALE POR 2.500 pts. de descuento en la compra de juegos. Oferta verano 99.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELEFONO PEDIDOS: 91- 4463960
VINILOS, CDS, Y TODO PARA EL D.J. A CARGO DE DISCORDER

VIDEO DIS
GAME BOY COLOR NINTENDO 64 SONY PlayStation
✻ ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS ✻
- Venta de Juegos, consolas y accesorios
- Ofertas en juegos nuevos y usados
- Alquiler y venta de juegos

✻ ÚLTIMAS NOVEDADES ✻
C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395









MERCAJOCS
COMPRA, VENTA Y CAMBIA
Calle San Pere, 35. Sabadell- Tel. 93 725 91 78
VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO
TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Las mejores ofertas en juegos de PlayStation, Saturn y Nintendo 64.
- Grandes descuentos en juegos de Megadrive y Super Nintendo.
- Además ofertas especiales en juegos de Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Nintendo, Master System, Mega CD, 32 X, Pc... etc.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts



Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS



VIDESUR, S.L.

MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA

MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PROFESIONAL

¿ Tiene usted un VIDEOCLUB ó VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?

Todo en NUEVO y 2ª MANO.

Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO.

Nuestro Catálogo personalizado para sus clientes.

¡¡ Llámenos sin compromiso !!

PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a :
MICRO GAMES
c/. Don Lope de los Ríos, 28
14006 - CORDOBA

2 ¡¡LLámanos!!
y pide cualquier videojuego
Te haremos socio sobre la marcha y cuando te llegue el paquete, ...

3 ¡¡Pásate!!
Pásate por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.

Catálogo de Producto NUEVO 2ª MANO y CAMBIO

Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.

ALBACETE (Capital)	
MEGA OCIO	630 688 879
ALMERIA (Capital)	
VC CYBERVIDEO	950 281 169
BADAJOZ	**Don Benito**
MICRO GAMES	606 989 897
BARCELONA	**Sant Cugat Vallés**
GOBLIN	93 6746 502
CANTABRIA	**Colindes**
PLAY CD	942 652 232
CASTELLON (Capital)	
ESTACION DE JUEGOS	964 222 292
CASTELLON	**Alcora**
VC CINEMANIA	630 627 576
CIUDAD REAL	**Almadén**
PC@3 Servicios Informát.	926 712 311
CIUDAD REAL	**Puertollano**
VC EUROVIDEO	610 682 566
CORDOBA (Capital)	
VC EL OSCAR	957 253 454
VC ESTRENOS(Fátima)	957 264 716
VC ESTRENOS(Margarit.)	957 281 954
VC ESTRENOS(S.Sur)	957 421 981
VC SCREEN VIDEO	957 237 408
CORDOBA	**Lucena**
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio)	957 500 957
CORDOBA	**La Rambla**
VC MERCACINE	957 684 797
CORDOBA	**Peñaroya**
VC HALLOWEEN	689 637 413 Ext. 2
CORDOBA	**Puente Genil**
GAMES & GAMES	957 607 163
HUELVA	**Isla Cristina**
ISLA JUEGOS	630 517 673
MADRID	**Leganes**
GEO COMPUTER	91 6886 810
MURCIA	**Cieza**
VC JOAQUIN	968 455 047
SEVILLA	**Ecija**
VC SALA 1	954 831 574
TOLEDO	**Puebla Montalbán**
MAÑAS Informática	925 745 352











¡¡ COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS ARTICULOS !! .... Y CONSIGUE GRATIS TU CAMISETA MICRO GAMES.



















Syphon Filter 7.990 PlayStation · Bloody Roar 2 7.990 PlayStation · Driver 8.990 PlayStation · Croc 2 7.990 PlayStation · M.CARD (Regalo)

CHOLLOS





GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
967 507269
-4 Jugadores simultaneos
-Editor de pistas -18 Coches Oficiales
-4 Modalidades de juego(Arcade,Campeonato
,Trofeo de Rally y Contrereloj)
-Daños pragresivos en el vehiculo.
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
COMPRANDO V-RALLY 2 ó BUGS BUNNY UN JUEGO A ELEGIR ENTRE 9 DIFERENTES.
V-RALLY 2
+
JUEGO DE REGALO
2 X 1
8.990 PvP
(Oferta a las 100 Primeras Reservas.)
Ofertas exclusivas en tiendas GameSHOP
BUGS BUNNY
Perdido en el Tiempo
BUGS BUNNY
+
JUEGO DE REGALO
2 X 1
7.990 PvP
(Oferta a las 100 Primeras Reservas.)
Ofertas exclusivas en tiendas GameSHOP
-Toda la animación de los Dibujos Animados.
-12 Pesonajes: Daffy Duck, Sam ...
-Una puesta en escena variada: EXPLORACION -ACCION -PUZZLES CARRERA Y PERSECUCION...
-Correr, escalar, zambullirte, montar en bici,conducir coches...
GameSHOP
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956.22.04.00
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959.22.96.80
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28
MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro CARABANCHEL
28025 - Madrid
Tlf.: 91.465.81.94
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952.82.25.01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46
TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90
VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986.220.939
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. : 944.47.87.75
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226
PlayStation y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 507 269
Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un día - 850 ptas.
19.900
playstation + dual shock + disco demo
23.990
playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo
22.990
playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo
pistola assassin con pedal y retroceso
8.990
volante mad catz duo shock
11.990
volante dual force
12.490
4.500
dual shock
ROJO
TRANSPARENTE
AMARILLO
VERDE
AZUL
NEGRO
3.990
dual shock blaze
3.990
joystick devastator
2.100
control pad
NEGRA
ROJA
BLANCA
TRANSPARENTE
GRANATE
AMARILLA
AZUL
VERDE
GRIS OSCURO
NARANJA
2.100
memory card
4.990
pack periféricos
2.500
maletín juegos cd case
Haz tu reserva de Bugs Bunny o V-Rally 2 ...
BUGS BUNNY
PlayStation
7.990
V-RALLY 2
PlayStation
8.990
... y elige uno de estos juegos de REGALO*
EX. SNOWBREAK
FRENZY!
IZNOGOUD
LAST REPORT
MEGAMAN 8
MOTORHEAD
MOTORMASH
N2O
TOTAL DRIVIN
*Oferta limitada para las primeras 100 reservas.
BLOODY ROAR 2
PlayStation
7.490
CROC 2
PlayStation
7.490
DRIVER
PlayStation
8.490
SOUL REAVER
PlayStation
8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3
7.490
SYPHON FILTER
7.990
3,60
7.490
ANNA KOURNIKOVAS
6.990
APE ESCAPE
7.990
ASTERIX
7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN
6.990
BICHOS
7.990
BOMBERMAN F. RACING
7.490
CIVILIZATION II
8.490
CRASH BANDICOT 3
7.990
DARKSTALKERS 3
7.490
HARD EDGE
7.490
MARVEL VS. S. FIGHTER
7.490
OMEGA BOOST
6.990
METAL GEAR SOLID
8.490
MONACO GRAND PRIX 2
7.490
MONKEY HERO
8.490
NEED FOR SPEED IV
7.990
NO FEAR: (Mountain Biking)
8.490
R-TYPE DELTA
6.990
RESIDENT EVIL 2
7.490
RIDGE RACER TYPE 4
7.990
RUGRATS
8.490
STREET FIGHTER COLLEC. 2
7.490
VIRUS
7.490
PLATINUM
ABE'S ODDYSEE
3.990
BATMAN & ROBIN
3.990
BLOODY ROAR
3.990
CONSTRUCTOR
3.990
CRASH BANDICOT 2
3.490
FINAL FANTASY VII
3.490
REGALO DE UNA DEMO DE FINAL FANTASY VIII
FORMULA 1 '97
3.490
GRAN TURISMO
3.490
JUNGLA DE CRISTAL
3.990
MICKEY'S WILD ADV.
3.490
MOTO RACER
3.990
RAYMAN
2.990
RESIDENT EVIL
3.990
RIVAL SCHOOLS
3.990
SOUL BLADE
3.490
SUPER CROSS '98
3.990
TEKKEN 2
3.490


DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO M·G·K INTERNATIONAL
MAS NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
965 71 80 79
965 70 38 35
SERIE ECONOMICA N64
F1 WORLD GRAND PRIX 2
ACELERA A TODA GAS
COMMAND & CONQUER
ES LA GUERRA!
NUEVAS GAMEBOY COLOR!
LOS JUEGOS MAS VENDIDOS A PRECIO INSUPERABLE
MGK OS OFRECE DIRECTAMENTE DESDE USA
LOS ACCESORIOS MAS GUAPOS DEL MERCADO!
SHOCK 'N' ROCK
• Motor Vibración con ajuste, valido para cualquier juego GB
• Altavoces amplif. con salida para auriculares
• Batería recargable con 10 horas auton.
• Incluye adaptador y cargador.
• Empuñadura de goma para mayor confort.
POWER PACK GBC
• Hasta 10 horas de juego continuo.
• Recargable durante juego.
• Incluye cargador.
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
M·G·K está en todas partes.
ENCUENTRANOS!
JOGCON
NUEVO MANDO DE NAMCO, COMPATIBLE CON R4, GRAN TURISMO 2, V-RALLY 2... CON FORCE FEEDBACK!
V RALLY 2
CON DESCUENTO PARA SOCIOS
CALIENTA MOTORES!
DRIVER
EL VIAJE DE TU VIDA
STREET FIGHTER ALPHA 3
CAPCOM VUELVE MAS FUERTE QUE NUNCA
SYPHON FILTER
EL MAS ESPERADO PARA TU PSX
BLOODY ROAR 2
PELEAS BESTIALES!
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• C/. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1° - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 41 65
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• Control sensibilidad
• Analogo/digital/dual shock.
• Fácilmente adaptable a superficies planas.
• Pedales separados.
• LEDs indicadores de aceleración, frenado, etc.
• Botones programables.
Compatible con PSX y N64
PSX MEMORY CARDS
TARJETA MEMORIA 8X
8 VECES LA CAPACIDAD DE QUE EL ORIGINAL PSX. DISPLAY DIGITAL LED. 120 BLOQUES DE DATOS!
TARJETA MEMORIA 72X
72 VECES LA CAPACIDAD DE QUE EL ORIGINAL PSX. DISPLAY DIGITAL LED. 1080 BLOQUES DE DATOS!
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO>>> nYko
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.

GANADORES CONCURSO "ELECTRONIC ARTS"



GANADORES DE: JUEGO BEETLE RACING ADVENTURE (N64)

Roberto León Puchades	Valencia
Alejandro Hernández Ayala	Alicante
Rubén Solís Calvo	Madrid
Moisés Pantín Díaz	La Coruña
Daniel Ferrer Rovira	Barcelona
José Gómez López	Murcia
Jesús Galindo Alfonso	Ciudad Real
Javier Hernández Almenara	Madrid
Emilio Vázquez Cepeda	Ciudad Real
Alvaro Tejada Vázquez	Guipúzcoa
Rafael Ruano Lin	Barcelona
Jorge García Cebria	Valencia
Ramón Mínguez Blasco	Castellón
Héctor Aparicio Muñoz	Valladolid
José Antonio Rodríguez Pérez	Granada
Humberto Minaya Barco	Ciudad Real
Juan Carlos Marquina Yepes	Alicante
Miguel González Domínguez	Zamora
Enrique Toledo Buendía	Madrid
Leticia Alvarez Gómez	Madrid
Juan Gallego García	Tarragona
Moisés Vegara Marcos	Alicante
Iosu Sedano Iturraran	Guipuzcoa
Javi Miqueleir Ballesteros	Guipuzcoa
Mateo Seiquer Saura	Murcia



GANADORES DE: JUEGO NEED FOR SPEED (PSX)

Javier Gil Castells	Castellón
Francisco José Aliaga Nogues	Valencia
Amancio García Pérez	Vizacaya
Omar Pascual Pérez	Castellón
Guillermo Martínez-Pardo Gil	Madrid
Abraham Nájera Pascual	La Rioja
Juan Francisco Andrade Martínez	Jaén
Raúl Villamon Ponz	Teruel
Francisco Cobos Alvarez	Badajoz
Eugenio Rodríguez Fraile	Toledo
Ricardo López Rubio	MAdrid
Manuel Javier Ramírez Gil	Albacete
Emilio J. Rodríguez Monteagudo	Albacete
Raúl San Andrés Bosotar	Madrid
Alberto Burgoa Cabezón	Vizcaya
Fco. José Real de Asua Fernández	Lugo
Roberto Romero Castro	La Coruña
Mariano Manuel Blanco González	Palencia
Francisco García Jiménez	Barcelona
Xavier Bernabé Valls	Barcelona
Manuel Taboada Blanco	Pontevedra
Javier Paniagua Paniagua	Valencia
Cristina Miras Barjiela	Murcia
Mario Cerezo Díaz	Vizcaya
Raúl Cabañas Méndez	Guipuzcoa

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y ademas

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 25% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10



¡120.000 COPIAS YA VENDIDAS!

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35